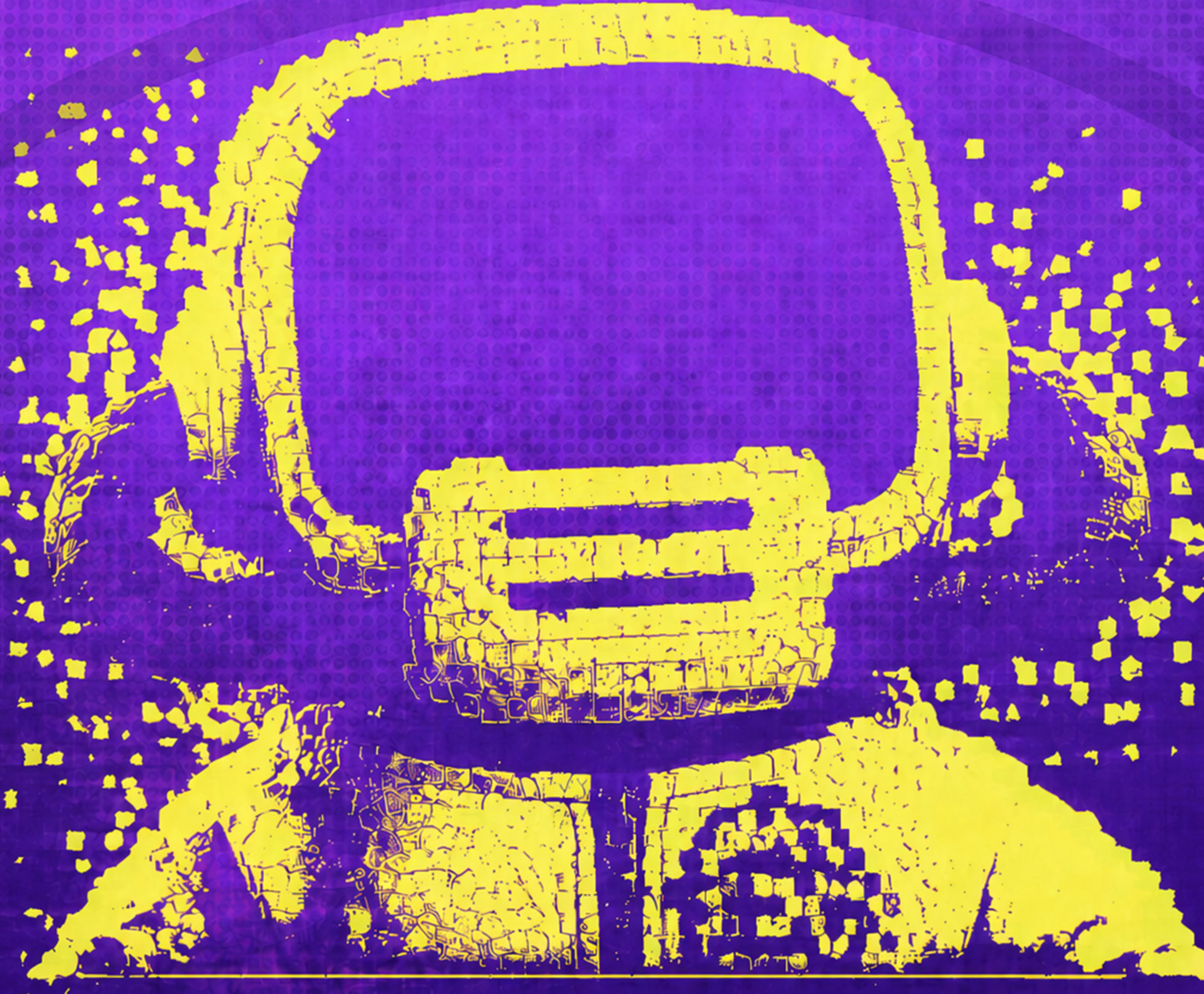
ΠΑΝΤΕΛΗΣ ΚΑΣΩΤΗΣ

PAEZO HELLAS



ΤΑ ΑΟΡΑΤΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΙΣΩ ΑΠΟ ΑΝΘΕΚΤΙΚΟΥΣ ΚΟΣΜΟΥΣ

Paezo Hellas: Τα Αόρατα Συστήματα Πίσω Από Ανθεκτικούς Κόσμους

Pantelis Kassotis

Published by Grouse Publishing, 2026.

PAEZO HELLAS: ΤΑ ΑΟΡΑΤΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΙΣΩ ΑΠΟ ΑΝΘΕΚΤΙΚΟΥΣ ΚΟΣΜΟΥΣ

First edition. June 11, 2026.

Written by Pantelis Kassotis.

Αφιερωμένο στην καλύτερή μου φίλη και σύντροφο ζωής, τη Νίκη, που δεν αμφέβαλε ούτε μία φορά για τις ελπίδες και τα όνειρά μου.

«Εδώ, όμως, δεν κοιτάζουμε πίσω για πολύ. Συνεχίζουμε να προχωράμε, ανοίγοντας νέες πόρτες και κάνοντας νέα πράγματα, γιατί είμαστε περίεργοι... και η περιέργεια εξακολουθεί να μας οδηγεί σε καινούργια μονοπάτια.» — Walt Disney

Πρόλογος

Όταν οι άνθρωποι αποφασίζουν να γράψουν βιβλία για βιντεοπαιχνίδια, συνήθως το κάνουν για έναν από τους διάφορους γνωστούς λόγους. Κάποιοι επιθυμούν να καταγράψουν την ιστορία ενός συγκεκριμένου έργου. Άλλοι επιδιώκουν να μοιραστούν τεχνικές γνώσεις που έχουν αποκτήσει μέσα από χρόνια επαγγελματικής εμπειρίας. Άλλοι πάλι προσπαθούν να παρέχουν πρακτικές συμβουλές σε επίδοξους προγραμματιστές που ελπίζουν να εισέλθουν οι ίδιοι στον κλάδο. Ενώ όλα αυτά τα κίνητρα είναι κατανοητά, κανένα από αυτά δεν εξηγεί πλήρως γιατί επέλεξα να γράψω τις σελίδες που ακολουθούν.

Αυτό το βιβλίο προέκυψε από ένα εντελώς διαφορετικό ζήτημα.

Καθώς προχωρούσα σε διάφορα στάδια της καριέρας μου, πρώτα ως καλλιτέχνης, στη συνέχεια ως animator, αργότερα ως δημιουργός περιεχομένου, προγραμματιστής και τελικά ως προγραμματιστής παιχνιδιών, βρέθηκα όλο και πιο απασχολημένος με ένα ερώτημα που εκτεινόταν πέρα από οποιοδήποτε μεμονωμένο έργο στο οποίο τυχαίνει να εργάζομαι εκείνη την εποχή. Το ερώτημα δεν ήταν πώς φτιάχνονται τα παιχνίδια. Υπάρχουν ήδη αμέτρητα βιβλία, άρθρα, συνεντεύξεις και εκπαιδευτικοί πόροι που ασχολούνται με αυτό το θέμα. Ούτε ήταν το ερώτημα πώς να γίνεις επιτυχημένος προγραμματιστής, ένα θέμα του οποίου οι απαντήσεις τείνουν να ποικίλλουν δραματικά ανάλογα με τις περιστάσεις, το χρονοδιάγραμμα, τη γεωγραφία, την τεχνολογική αλλαγή και μια πληθώρα παραγόντων που συχνά είναι πέρα από τον έλεγχο κανενός.

Αντ' αυτού, άρχισα να ενδιαφέρομαι για ένα πιο θεμελιώδες πρόβλημα.

Γιατί ορισμένες δημιουργικές ιδέες επιμένουν για δεκαετίες, ενώ άλλες εξαφανίζονται σχεδόν αμέσως μετά τη δημιουργία τους; Γιατί ορισμένοι φανταστικοί κόσμοι συνεχίζουν να προσελκύουν νέες γενιές κοινού πολύ καιρό μετά την εξαφάνιση των αρχικών δημιουργών τους, ενώ άλλοι ξεθωριάζουν από τη μνήμη παρά το γεγονός ότι διαθέτουν

σημαντική τεχνική αξία; Το πιο σημαντικό, ποιες ευθύνες έχουν οι δημιουργοί απέναντι στους κόσμους που χτίζουν, εάν ελπίζουν ότι αυτοί οι κόσμοι θα μπορούσαν να επιβιώσουν πέρα από τη διάρκεια ζωής οποιουδήποτε μεμονωμένου έργου, τεχνολογίας ή μεμονωμένου συνεισφέροντα;

Αυτές οι ερωτήσεις μπορεί αρχικά να φαίνονται αποκομμένες από την ιστορία που ακολουθεί. Στην πραγματικότητα, είναι ο λόγος που υπάρχει η ιστορία.

Αν και αυτό το βιβλίο περιέχει αυτοβιογραφικά στοιχεία, δεν είχε ποτέ σκοπό να λειτουργήσει κυρίως ως απομνημόνευμα. Τα γεγονότα που περιγράφονται σε αυτά τα κεφάλαια είναι σημαντικά, αλλά είναι σημαντικά κυρίως λόγω αυτών που αποκαλύπτουν και όχι λόγω της εμφάνισής τους. Δεν πιστεύω ότι η προσωπική μου ιστορία έχει σημασία μόνο και μόνο επειδή είναι δική μου. Όπως οι περισσότερες καριέρες, αποτελείται σε μεγάλο βαθμό από πειράματα, λάθη, απροσδόκητες ευκαιρίες, μεταβαλλόμενα ενδιαφέροντα και αποφάσεις των οποίων οι συνέπειες έγιναν ορατές μόνο χρόνια αφότου λήφθηκαν. Αυτό που με ενδιαφέρει περισσότερο είναι η πιθανότητα να παρατηρηθούν ορισμένα μοτίβα μέσα σε αυτές τις εμπειρίες. Μοτίβα που αφορούν τη δημιουργικότητα, τα συστήματα, την τεχνολογία, την οικοδόμηση κόσμου και την ιδιόμορφη σχέση μεταξύ των δημιουργών και των κόσμων που προσπαθούν να κατασκευάσουν.

Για να καταλάβω γιατί αυτά τα θέματα έχουν σημασία για μένα, είναι απαραίτητο να κατανοήσω κάτι σχετικά με τη σχέση μου με τα ίδια τα βιντεοπαιχνίδια.

Οι άνθρωποι περιστασιακά υποθέτουν ότι ξεκίνησα την ανάπτυξη παιχνιδιών επειδή μου άρεσαν τα παιχνίδια ως μορφή ψυχαγωγίας. Ενώ αυτό είναι σίγουρα αλήθεια, είναι επίσης ελλιπές. Η ψυχαγωγία από μόνη της δεν μπορεί να εξηγήσει τον βαθμό γοητείας που ασκούσαν τα παιχνίδια σε μένα από νεαρή ηλικία. Πολλοί άνθρωποι απολαμβάνουν τα παιχνίδια. Πολύ λιγότεροι ασχολούνται με τους κόσμους που τους περιβάλλουν.

Ως παιδί, σπάνια έβρισκα τον εαυτό μου να σκέφτεται αποκλειστικά μεμονωμένους τίτλους. Αντίθετα, με γοήτευαν οι ευρύτερες δομές που τους παρήγαγαν. Ενδιαφερόμουν για τη Nintendo όχι μόνο επειδή η Nintendo δημιουργούσε παιχνίδια που μου άρεσαν, αλλά επειδή η ίδια η εταιρεία φαινόταν ικανή να δημιουργεί επανειλημμένα κόσμους που παρέμεναν πολιτισμικά σχετικοί για δεκαετίες. Το ίδιο ίσχυε και για την Disney, τη Marvel και πολλά άλλα δημιουργικά ιδρύματα των οποίων η επιρροή εκτεινόταν πολύ πέρα από οποιοδήποτε μεμονωμένο προϊόν. Πολύ πριν κατέχω την απαραίτητη γλώσσα για να το περιγράψω, βρέθηκα να μελετώ αυτούς τους οργανισμούς λιγότερο ως επιχειρήσεις και περισσότερο ως οικοσυστήματα.

Εκείνη την εποχή, δεν είχα συνειδητοποιήσει τη σημασία αυτής της διάκρισης.

Όπως πολλά παιδιά, πίστευα ότι η δημιουργικότητα έγκειται πρωτίστως στα μεμονωμένα έργα. Ένα σπουδαίο παιχνίδι ήταν ένα σπουδαίο παιχνίδι. Μια σπουδαία ταινία ήταν μια σπουδαία ταινία. Ένα σπουδαίο κόμικ ήταν ένα σπουδαίο κόμικ. Με την πάροδο του χρόνου, ωστόσο, άρχισα να παρατηρώ ότι ορισμένοι οργανισμοί παρήγαγαν σταθερά έργα που μοιράζονταν αναγνωρίσιμα χαρακτηριστικά, παρά το γεγονός ότι δημιουργούνταν από διαφορετικούς ανθρώπους, σε διαφορετικές εποχές, υπό διαφορετικές τεχνολογικές συνθήκες. Αυτό υποδήλωνε την παρουσία κάτι που λειτουργούσε κάτω από το επίπεδο των μεμονωμένων έργων.

Όλο και περισσότερο, άρχισα να πιστεύω ότι αυτό που διέκρινε τους διαχρονικούς δημιουργικούς θεσμούς δεν ήταν απλώς το ταλέντο, οι πόροι ή η καλή τύχη, αλλά η φιλοσοφία.

Με τον όρο φιλοσοφία, δεν εννοώ αφηρημένες δηλώσεις που προορίζονται για εταιρικά φυλλάδια ή καμπάνιες μάρκετινγκ. Εννοώ τις βαθύτερες υποθέσεις που διαμορφώνουν τον τρόπο με τον οποίο ένας οργανισμός κατανοεί τη δημιουργικότητα, την τεχνολογία, την αφήγηση ιστοριών, το κοινό και τον δικό του σκοπό. Κάθε στούντιο

κατέχει τέτοιες υποθέσεις, είτε αυτές διατυπώνονται επίσημα είτε όχι. Επηρεάζουν τις αποφάσεις, τις προτεραιότητες και τις επιλογές σχεδιασμού με τρόπους που συχνά παραμένουν αόρατοι τόσο στο κοινό όσο και στους ίδιους τους δημιουργούς.

Ως ιδρυτής της Paezo Hellas, τελικά βρέθηκα αντιμέτωπος με μια συνειδητοποίηση που πολλοί ιδρυτές συναντούν αργά ή γρήγορα. Αν ένας δημιουργικός θεσμός επιβιώσει για αρκετό καιρό, αναπόφευκτα φτάνει σε ένα σημείο όπου το μέλλον του αποσυνδέεται ολοένα και περισσότερο από τις προθέσεις του ατόμου που τον δημιούργησε αρχικά. Νέοι καλλιτέχνες καταφθάνουν. Νέοι προγραμματιστές καταφθάνουν. Νέοι σχεδιαστές καταφθάνουν. Οι τεχνολογίες αλλάζουν. Οι αγορές εξελίσσονται. Ολόκληρες γενιές περνούν. Αν ο θεσμός συνεχίσει να υπάρχει, σταδιακά μεταμορφώνεται σε κάτι μεγαλύτερο από οποιοδήποτε μεμονωμένο άτομο.

Αυτή η πιθανότητα πάντα με γοήτευε.

Οι περισσότερες νεοσύστατες επιχειρήσεις βασίζονται σε άμεσες ανησυχίες. Η χρηματοδότηση, τα χρονοδιαγράμματα παραγωγής, οι κυκλοφορίες, το μάρκετινγκ, οι τεχνικές προκλήσεις και αμέτρητες άλλες πρακτικές πραγματικότητες κυριαρχούν, όπως είναι κατανοητό, στην προσοχή. Ωστόσο, κάτω από αυτές τις ανησυχίες υπάρχει ένας μακρύτερος ορίζοντας που συχνά αγνοείται επειδή φαίνεται πολύ μακρινός για να έχει σημασία. Τι θα συμβεί αν η εταιρεία πετύχει; Τι θα συμβεί αν επιβιώσει; Τι θα συμβεί αν οι άνθρωποι συνεχίσουν να χτίζουν πάνω στα θεμέλιά της πολύ καιρό αφότου ο ιδρυτής δεν θα είναι πλέον παρών για να την καθοδηγεί;

Ενώ σκεφτόμουν αυτά τα ερωτήματα, προέκυψε σταδιακά η ιδέα για αυτό το βιβλίο.

Μέρος αυτού που ακολουθεί απευθύνεται σε αναγνώστες που ενδιαφέρονται για την ανάπτυξη παιχνιδιών, τη δημιουργικότητα και τη διαδικασία μέσω της οποίας ένας αυτοδίδακτος δημιουργός βρήκε τελικά τον δρόμο του στον κλάδο. Μέρος αυτού απευθύνεται σε όσους

ενδιαφέρονται για τη σχέση μεταξύ τεχνολογίας και καλλιτεχνικής έκφρασης. Ένα άλλο μέρος όμως εξυπηρετεί έναν πιο ασυνήθιστο σκοπό.

Είναι μια προσπάθεια καταγραφής ενός τρόπου σκέψης.

Όχι επειδή πιστεύω ότι αυτός ο τρόπος σκέψης είναι μοναδικά σωστός, αλλά επειδή κάθε διαχρονικός θεσμός τελικά συσσωρεύει ένα σύνολο υποθέσεων που αξίζουν εξέτασης. Οι σελίδες που ακολουθούν περιέχουν πολλές από τις υποθέσεις που έχουν διαμορφώσει το δικό μου έργο. Κάποιες αφορούν τον σχεδιασμό παιχνιδιών. Άλλες αφορούν τη δημιουργικότητα ευρύτερα. Πολλές αφορούν τα συστήματα, μια έννοια που θα εμφανίζεται επανειλημμένα σε όλο αυτό το βιβλίο επειδή σταδιακά έγινε το πλαίσιο μέσω του οποίου έμαθα να κατανοώ όχι μόνο τα παιχνίδια, αλλά και την ίδια τη δημιουργική εργασία.

Τα μελλοντικά μέλη της Paezo Hellas μπορεί τελικά να απορρίψουν πολλές από αυτές τις ιδέες. Μπορεί να ανακαλύψουν καλύτερες προσεγγίσεις, καλύτερες φιλοσοφίες και καλύτερους τρόπους οικοδόμησης κόσμων από αυτούς που περιγράφονται εδώ. Ειλικρινά ελπίζω ότι θα το κάνουν. Μια φιλοσοφία που δεν μπορεί να εξελιχθεί τελικά γίνεται εμπόδιο παρά θεμέλιο. Παρ' όλα αυτά, η εξέλιξη απαιτεί κατανόηση. Πριν οι ιδέες μπορέσουν να βελτιωθούν, πρέπει πρώτα να διατυπωθούν αρκετά σαφώς ώστε να εξεταστούν.

Αυτό το βιβλίο αντιπροσωπεύει ακριβώς την προσπάθειά μου να κάνω αυτό.

Αυτό που ακολουθεί δεν είναι επομένως απλώς η ιστορία του πώς έγινα προγραμματιστής παιχνιδιών. Είναι η ιστορία του πώς σταδιακά κατέληξα σε μια συγκεκριμένη κατανόηση της δημιουργικότητας, της τεχνολογίας και της οικοδόμησης κόσμου . Είναι μια αφήγηση των εμπειριών που διαμόρφωσαν αυτήν την κατανόηση, των λαθών που την βελτίωσαν και των παρατηρήσεων που συνεχίζουν να επηρεάζουν το έργο μου σήμερα.

Περισσότερο από οτιδήποτε άλλο, ωστόσο, είναι μια εξερεύνηση μιας πεποίθησης που γινόταν όλο και πιο δύσκολο για μένα να αγνοήσω με το πέρασμα των χρόνων: ότι το πιο ενδιαφέρον πράγμα με τα

παιχνίδια δεν είναι ότι αφηγούνται ιστορίες, εμφανίζουν γραφικά ή ψυχαγωγούν το κοινό, αλλά ότι δημιουργούν κόσμους που διέπονται από συστήματα ικανά να παράγουν εμπειρίες που ούτε ο δημιουργός ούτε ο παίκτης μπορούν να προβλέψουν πλήρως εκ των προτέρων.

Όλα όσα ακολουθούν, με τον έναν ή τον άλλον τρόπο, ξεκινούν με αυτή την ιδέα.

Μέρος I

Κεφάλαιο 1: Οι Κόσμοι Μέσα Στην Κασέτα

Όταν οι άνθρωποι ακούν ότι φτιάχνω βιντεοπαιχνίδια, συχνά υποθέτουν ότι πέρασα την παιδική μου ηλικία ονειρευόμενος να γίνω προγραμματιστής. Υπάρχει ένα συγκεκριμένο στερεότυπο που συνδέεται με τους προγραμματιστές παιχνιδιών: το τεχνικά χαρισματικό παιδί που αποσυναρμολογούσε υπολογιστές, έμαθε να προγραμματίζει πριν από το λύκειο και ακολούθησε μια ευθεία πορεία στη βιομηχανία λογισμικού. Ενώ σίγουρα υπάρχουν άνθρωποι των οποίων οι ιστορίες μοιάζουν με αυτό το μονοπάτι, η δική μου δεν μοιάζει. Στην πραγματικότητα, αν με είχατε γνωρίσει ως παιδί και προσπαθούσατε να προβλέψετε τη μελλοντική μου καριέρα, η ανάπτυξη παιχνιδιών θα είχε καταταχθεί εκπληκτικά χαμηλά στη λίστα.

Μεγάλωσα στα βόρεια προάστια της Αθήνας, στην Ελλάδα, σε μια οικογένεια που εκτιμούσε τόσο την εκπαίδευση όσο και τη σκληρή δουλειά. Ο πατέρας μου ήταν καπετάνιος του εμπορικού ναυτικού, ένα επάγγελμα που τον κρατούσε μακριά από το σπίτι για μεγάλα χρονικά διαστήματα. Για ένα παιδί, υπήρχε κάτι σχεδόν μυθικό στη δουλειά του. Έφευγε για μήνες και επέστρεφε με ιστορίες από μακρινά λιμάνια και χώρες που μόλις και μετά βίας μπορούσα να εντοπίσω σε έναν χάρτη. Η μητέρα μου προερχόταν από ένα πολύ διαφορετικό υπόβαθρο. Είχε αποφοιτήσει από το Πανεπιστήμιο McGill και θα μπορούσε εύκολα να ακολουθήσει μια απαιτητική επαγγελματική καριέρα, ωστόσο επέλεξε να μείνει σπίτι και να μεγαλώσει εμένα και τον μεγαλύτερο αδερφό μου Φίλιππο. Κοιτάζοντας πίσω, εκτιμώ τη θυσία που αντιπροσώπευε αυτή η απόφαση. Εκείνη την εποχή, ωστόσο, οι ανησυχίες μου ήταν πολύ πιο άμεσες. Όπως τα περισσότερα παιδιά, με ενδιέφεραν τα κινούμενα

σχέδια, τα παιχνίδια, το σχέδιο και, όλο και περισσότερο, τα βιντεοπαιχνίδια.

Ο μεγαλύτερος αδερφός μου ήταν ο πρώτος gamer στην οικογένεια. Είχε στην κατοχή του αρκετούς τίτλους Nintendo για το Super Nintendo, καθώς και το αρχικό Game Boy. Όπως κάνουν συχνά τα μικρότερα αδέρφια, παρατηρούσα τα χόμπι του με ένα μείγμα θαυμασμού και ζήλιας. Υπήρχε κάτι σαγηνευτικό σε αυτούς τους πολύχρωμους κόσμους που εμφανίζονταν στην οθόνη. Φαίνονταν μεγαλύτεροι από το υλικό που τους περιείχε. Κοιτάζοντας πίσω, νομίζω ότι αυτό ήταν ένα από τα πρώτα μαθήματα που μου δίδαξαν τα βιντεοπαιχνίδια, αν και δεν θα το αναγνώριζα παρά πολύ αργότερα: η κλίμακα στην τέχνη έχει πολύ μικρή σχέση με το φυσικό μέγεθος. Μια μικροσκοπική κασέτα θα μπορούσε να περιέχει ένα σύμπαν.

Όταν έγινα οκτώ χρονών, οι γονείς μου μού αγόρασαν ένα Game Boy Advance. Εκείνη την εποχή, ένιωθα λιγότερο σαν να έπαιρνα ένα παιχνίδι και περισσότερο σαν να έπαιρνα ένα κλειδί. Η ίδια η συσκευή ήταν ασήμαντη με τα σύγχρονα δεδομένα. Σήμερα, ακόμη και το φθηνότερο smartphone διαθέτει εκθετικά μεγαλύτερη επεξεργαστική ισχύ από τις φορητές κονσόλες των παιδικών μου χρόνων. Ωστόσο, οι τεχνολογικές συγκρίσεις χάνουν εντελώς το νόημα. Αυτό που είχε σημασία δεν ήταν το υλικό, αλλά η εμπειρία. Το Game Boy Advance μου έδινε πρόσβαση σε κόσμους που υπήρχαν μόνο λίγα εκατοστά πίσω από μια οθόνη και όμως έμοιαζαν τόσο πραγματικοί όσο η γειτονιά έξω από το παράθυρό μου.

Μία από τις πιο σημαντικές διαφορές μεταξύ των παιχνιδιών τότε και τώρα ήταν η σπανιότητα των πληροφοριών. Το διαδίκτυο υπήρχε, φυσικά, αλλά δεν είχε γίνει ακόμα ο πανταχού παρών σύντροφος που είναι σήμερα. Δεν υπήρχαν οδηγοί στο YouTube που περίμεναν να εξηγήσουν κάθε παζλ, ούτε κοινότητες Discord που ανέλυαν κάθε μηχανισμό, ούτε ατελείωτα ενημερωμένα wiki που καταγράφουν κάθε μυστικό κρυμμένο στον κώδικα ενός παιχνιδιού. Οι πληροφορίες ήταν κατακερματισμένες. Αν κολλούσες σε ένα παιχνίδι, η επίλυση του

προβλήματος απαιτούσε προσπάθεια, πειραματισμό ή βοήθεια από έναν άλλο παίκτη.

Αυτό μετέτρεψε το παιχνίδι σε κοινωνική δραστηριότητα με τρόπους που οι νεότεροι παίκτες μπορεί να δυσκολεύονται να φανταστούν. Η γνώση διαδόθηκε σε σχολικές αυλές, τάξεις και συζητήσεις σε παιδικές χαρές. Ένας φίλος μπορεί να σας πει για ένα κρυφό αντικείμενο που ανακάλυψε. Ένας άλλος θα ορκιζόταν ότι γνώριζε την τοποθεσία ενός σπάνιου Pokémon. Κάποιος άλλος ισχυριζόταν ότι κατείχε γνώση μιας μυστικής στρατηγικής που θα μπορούσε να νικήσει έναν δύσκολο Αρχηγό Γυμναστηρίου. Η ακρίβεια αυτών των ιστοριών ποικίλλει σημαντικά, αλλά αυτό δεν είχε καμία σημασία. Αυτό που είχε σημασία ήταν η αίσθηση ότι όλοι συμμετείχαμε σε μια συλλογική εξερεύνηση.

Τα παιχνίδια Pokémon ειδικότερα είχαν τεράστια επιρροή πάνω μου. Για τους ενήλικες ήταν προϊόντα. Για τα παιδιά ήταν μέρη. Θυμάμαι να συζητάμε για τα Pokémon με τους συμμαθητές μας σαν να ήμασταν εξερευνητές που επιστρέφαμε από ξεχωριστές αποστολές. Ανταλλάσσαμε ανακαλύψεις, συζητούσαμε φήμες και προσπαθούσαμε να συναρμολογήσουμε μια ευρύτερη κατανόηση ενός κόσμου που κανένας μας δεν κατανοούσε πλήρως. Κοιτάζοντας πίσω, συνειδητοποιώ ότι αυτές οι συζητήσεις επέκτειναν το παιχνίδι πολύ πέρα από την ίδια την κασέτα. Η περιπέτεια δεν τελείωνε όταν το Game Boy απενεργοποιούνταν. Συνεχιζόταν κατά τη διάρκεια των διαλειμμάτων για μεσημεριανό, των διαδρομών με το λεωφορείο και των συζητήσεων μετά το σχολείο.

Αυτή η εμπειρία μου άφησε μια ανεξίτηλη εντύπωση, επειδή αποκάλυψε κάτι θεμελιώδες για τη δύναμη της διαδραστικής ψυχαγωγίας. Τα πιο αξιομνημόνευτα παιχνίδια δεν είναι απλώς συλλογές μηχανισμών. Γίνονται περιβάλλοντα στα οποία οι παίκτες κατοικούν νοερά. Η διάκριση μπορεί να ακούγεται ανεπαίσθητη, αλλά έχει διαμορφώσει σχεδόν κάθε δημιουργική απόφαση που έχω πάρει ως προγραμματιστής. Οι άνθρωποι σπάνια θυμούνται αριθμητικά

συστήματα ή τεχνικά χαρακτηριστικά. Θυμούνται ταξίδια. Θυμούνται ανακαλύψεις. Θυμούνται ιστορίες που μοιράστηκαν με φίλους. Το πιο σημαντικό, θυμούνται πώς τους έκανε να νιώσουν ένα παιχνίδι.

Χρόνια αργότερα, αφού κυκλοφόρησα τα δικά μου παιχνίδια, βρέθηκα να επιστρέφω σε εκείνες τις παιδικές αναμνήσεις και να αναρωτιέμαι γιατί παρέμειναν τόσο έντονες. Η νοσταλγία σίγουρα έπαιξε ρόλο, αλλά η νοσταλγία από μόνη της δεν μπορούσε να τον εξηγήσει. Πολλές παιδικές εμπειρίες ξεθωριάζουν με την πάροδο του χρόνου. Αυτές οι αναμνήσεις παρέμειναν επειδή αντιπροσώπευαν κάτι βαθύτερο. Ήταν οι πρώτες μου συναντήσεις με την εμπειρία.

Σήμερα, η λέξη «εμβάπτιση» χρησιμοποιείται συχνά σε συζητήσεις σχετικά με τα γραφικά, τον ρεαλισμό και την τεχνολογική πολυπλοκότητα. Οι προγραμματιστές επενδύουν τεράστιους πόρους στη δημιουργία μεγαλύτερων κόσμων, πιο λεπτομερών περιβαλλόντων και ολοένα και πιο προηγμένων προσομοιώσεων. Ωστόσο, μερικές από τις πιο καθηλωτικές εμπειρίες που έχω βιώσει ποτέ προήλθαν από υλικό που τώρα θα θεωρούνταν πρωτόγονο. Οι κόσμοι μέσα σε αυτές τις κασέτες ήταν τεχνικά απλοί, αλλά άφηναν χώρο για να ανθίσει η φαντασία. Το παιχνίδι παρείχε ένα πλαίσιο. Το μυαλό του παίκτη ολοκλήρωνε την εικόνα.

Αυτή η παρατήρηση θα γινόταν ολοένα και πιο σημαντική καθώς μεγάλωνα. Καθ' όλη τη διάρκεια της καριέρας μου, συχνά αντιμετώπιζα την υπόθεση ότι η καλύτερη τεχνολογία παράγει αυτόματα καλύτερες εμπειρίες. Ενώ η τεχνολογική πρόοδος αναμφισβήτητα διευρύνει αυτά που μπορούν να πετύχουν οι δημιουργοί, η τεχνολογία από μόνη της δεν είναι ποτέ αρκετή. Ένα παιχνίδι πετυχαίνει όταν πείθει τους παίκτες ότι υπάρχει κάτι στο οποίο αξίζει να πιστέψουν πέρα από την οθόνη. Οι πιο ισχυροί κόσμοι δεν είναι απαραίτητα οι πιο ρεαλιστικοί. Είναι αυτοί που εμπνέουν την περιέργεια.

Η περιέργεια, περισσότερο από οποιοδήποτε άλλο συναίσθημα, καθόριζε τη σχέση μου με τα παιχνίδια ως παιδί. Κάθε νέα κασέτα αντιπροσώπευε ένα ανεξερεύνητο σύνορο. Κάθε κρυφή περιοχή έμοιαζε

με μια πραγματική ανακάλυψη. Κάθε συζήτηση με έναν άλλο παίκτη έφερνε την πιθανότητα να αποκαλύψω πληροφορίες που θα μπορούσαν να μεταμορφώσουν την κατανόησή μου για έναν ολόκληρο κόσμο παιχνιδιού. Χωρίς να το συνειδητοποιώ, μάθαινα να εκτιμώ τις ίδιες ιδιότητες που αργότερα θα επιδίωκα ως δημιουργός: μυστήριο, εξερεύνηση, οικοδόμηση κόσμου και την αίσθηση ότι υπάρχει πάντα κάτι που περιμένει ακριβώς πέρα από τον ορίζοντα.

Εκείνη την εποχή, ωστόσο, δεν είχα καμία φιλοδοξία να γίνω προγραμματιστής παιχνιδιών. Αν μη τι άλλο, τα ενδιαφέροντά μου στράφηκαν αλλού. Ενώ τα παιχνίδια καταλάμβαναν σημαντικό μέρος της φαντασίας μου, οι πρώτες μου δημιουργικές προσπάθειες προέκυψαν μέσα από ένα πολύ παλαιότερο μέσο. Πριν μάθω να γράφω λογισμικό, πριν πειραματιστώ με το animation και πολύ πριν υπάρξει η Paezo Hellas, περνούσα αμέτρητες ώρες με τίποτα πιο εξελιγμένο από ένα μολύβι και ένα φύλλο χαρτί. Εκεί ξεκίνησε πραγματικά το επόμενο κεφάλαιο της ιστορίας μου.

Κεφάλαιο 2: Σχεδίαση Πριν Από Την Κωδικοποίηση

Πριν γράψω ποτέ έστω και μια γραμμή κώδικα, πέρασα χρόνια προσπαθώντας να κατανοήσω τον κόσμο μέσω του σχεδίου. Εκείνη την εποχή, δεν το θεωρούσα εκπαίδευση για κάτι συγκεκριμένο. Ήταν απλώς ο τρόπος που επεξεργαζόμουν τα πράγματα. Αν έβλεπα κάτι ενδιαφέρον, το ζωγράφιζα. Αν ένιωθα κάτι έντονα, το ζωγράφιζα. Αν βαριόμουν, ζωγράφιζα κι εγώ. Το μέσο ήταν λιγότερο σημαντικό από την παρόρμηση πίσω από αυτό, η οποία ήταν η ανάγκη να εξωτερικεύσω ιδέες που δεν είχα ακόμη τη γλώσσα για να εκφράσω.

Η πρώιμη δημιουργική μου ταυτότητα δεν ήταν καθόλου συνδεδεμένη με την τεχνολογία. Ήταν οπτική. Ήμουν το παιδί που γέμιζε τα σημειωματάρια με χαρακτήρες που είχαν υπερβολικές εκφράσεις, παράξενες αναλογίες και συχνά χωρίς σαφή σκοπό πέρα από

την ύπαρξη στη σελίδα. Οι ενήλικες έτειναν να αντιδρούν θετικά σε αυτά τα σχέδια, κάτι που ενίσχυε τη συμπεριφορά . Υπάρχει ένας ανεπαίσθητος αλλά σημαντικός βρόχος ανατροφοδότησης στη δημιουργικότητα της παιδικής ηλικίας: ο έπαινος δεν βελτιώνει απαραίτητα την ικανότητα, αλλά ενισχύει την κατεύθυνση. Στην περίπτωσή μου, επιβεβαίωσε ότι το σχέδιο ήταν κάτι που άξιζε να συνεχιστεί.

Με την πάροδο του χρόνου, το σχέδιο επικεντρώθηκε λιγότερο στη μίμηση και περισσότερο στην επινόηση. Δεν προσπαθούσα να αναπαράγω ό,τι έβλεπα σε κινούμενα σχέδια ή βιβλία. Προσπαθούσα να δημιουργήσω χαρακτήρες που να νιώθουν ζωντανοί από μόνοι τους, ακόμα κι αν δεν μπορούσα να εκφράσω τι σήμαινε αυτό. Κοιτάζοντας πίσω, αναγνωρίζω ότι αυτή ήταν μια πρώιμη μορφή σκέψης σχεδιασμού χαρακτήρων, αλλά εκείνη την εποχή ήταν ενστικτώδης. Απλώς απολάμβανα τη δημιουργία προσωπικοτήτων σε χαρτί που φαινόταν να έχουν απόψεις, συναισθήματα και εσωτερική λογική.

Αυτή η περίοδος τελικά εξελίχθηκε στη γλυπτική, και συγκεκριμένα στην εργασία με πλαστελίνη . Η μετάβαση μπορεί να φαίνεται άσχετη, αλλά στην πραγματικότητα ήταν μια φυσική προέκταση της ίδιας παρόρμησης. Το σχέδιο μου επέτρεψε να ορίσω χαρακτήρες σε δύο διαστάσεις. Η γλυπτική με ανάγκασε να τους αντιμετωπίσω σε τρεις. Ξαφνικά οι αναλογίες απέκτησαν διαφορετική σημασία. Ένας χαρακτήρας δεν μπορούσε πλέον να βασίζεται σε γραμμές ή σε προοπτικά κόλπα. Έπρεπε να υπάρχει ως φυσικό αντικείμενο με βάρος και όγκο. Παρόλο που τα υλικά ήταν απλά, η αλλαγή στον τρόπο σκέψης ήταν σημαντική. Άρχισα να καταλαβαίνω ότι η μορφή και η λειτουργία δεν ήταν ξεχωριστά ζητήματα στη δημιουργία. ήταν αλληλένδετες.

Σε κανένα σημείο αυτής της πρώιμης φάσης δεν θεώρησα αυτές τις δραστηριότητες ως προετοιμασία για μια καριέρα. Δεν υπήρχε κάποιο συνολικό σχέδιο. Απλώς ακολουθούσα αυτό που μου φαινόταν ενδιαφέρον. Μόνο εκ των υστέρων γίνονται ορατά τα μοτίβα και ένα

από τα πιο σημαντικά μοτίβα σε κάθε δημιουργική καριέρα είναι ότι τα πρώιμα ενδιαφέροντα σπάνια μοιάζουν με τελικά αποτελέσματα. Τείνουν να είναι αποσπασματικές εκδοχές μελλοντικών δεξιοτήτων, όχι πλήρως διαμορφωμένες αναπαραστάσεις τους.

Τελικά, ωστόσο, το ζήτημα της κατεύθυνσης έγινε αναπόφευκτο. Καθώς πλησίαζα στα τέλη της εφηβείας, εγγράφηκα σε απογευματινά μαθήματα που είχαν σχεδιαστεί για να προετοιμάσουν τους μαθητές για την εισαγωγή τους στην Ανωτάτη Σχολή Καλών Τεχνών της Αθήνας. Σε εκείνο το στάδιο, η ιδέα της επαγγελματικής ενασχόλησης με την τέχνη ήταν ακόμα ζωντανή, αλλά εύθραυστη. Τα ίδια τα μαθήματα ήταν δομημένα γύρω από την πειθαρχία και την προετοιμασία, και για πρώτη φορά ήρθα σε επαφή με την ιδέα ότι η δημιουργική εργασία μπορούσε να αξιολογηθεί με επίσημους, ανταγωνιστικούς όρους. Portfolio, εισαγωγικές εξετάσεις, τεχνικές απαιτήσεις. Η διαδικασία εισήγαγε ένα επίπεδο σοβαρότητας που δεν είχα συνδέσει προηγουμένως με το σχέδιο.

Παρακολούθησα τα μαθήματα, αλλά δεν ολοκλήρωσα την πορεία. Όταν ήρθε η ώρα να δώσω τις εισαγωγικές εξετάσεις, δεν τις έδωσα. Η απόφαση δεν ήταν αποτέλεσμα μιας δραματικής αποκάλυψης ή μιας σαφούς απόρριψης της τέχνης ως κλάδου. Ήταν πιο κοντά στον δισταγμό. Μια ήσυχη αβεβαιότητα σχετικά με τη δέσμευση σε ένα μέλλον που μου φαινόταν ταυτόχρονα πολύ συγκεκριμένο και παράξενα άγνωστο. Ήμουν ικανός να φανταστώ τον εαυτό μου ως καλλιτέχνη με αφηρημένους όρους, αλλά η πραγματικότητα της θεσμικής επικύρωσης εισήγαγε μια πίεση που δεν ήμουν προετοιμασμένος να δεχτώ εκείνη την εποχή. Έτσι, απομακρύνθηκα από αυτήν.

Αντ' αυτού, γράφτηκα σε σχολή διοίκησης επιχειρήσεων.

Από μια καθαρά ορθολογική οπτική γωνία, η απόφαση δεν είχε νόημα σε σχέση με τα ενδιαφέροντά μου. Δεν με παρακίνησαν τα οικονομικά, η θεωρία της διοίκησης ή η εταιρική φιλοδοξία. Δεν επέλεξα τις επιχειρήσεις επειδή ένιωθα έλξη προς αυτές. Τις επέλεξα επειδή αντιπροσώπευαν σταθερότητα, νομιμότητα και μια κοινωνικά αποδεκτή πορεία που, τουλάχιστον, θα μείωνε την εξωτερική πίεση για να

αποφασίσω αμέσως τι ήθελα να γίνω. Εκ των υστέρων, αυτή είναι μια συνηθισμένη απόφαση μεταξύ των νέων που είναι αβέβαιοι για την ταυτότητά τους. Δεν πρόκειται τόσο για δέσμευση σε έναν τομέα όσο για μια ολοκληρωτική αναβολή της δέσμευσης.

Όπως ήταν αναμενόμενο, αυτή η έλλειψη ευθυγράμμισης έγινε δύσκολο να αγνοηθεί. Ενώ φοιτούσα στη σχολή διοίκησης επιχειρήσεων, συνέχισα να σχεδιάζω. Η διαφορά ήταν ότι η δημιουργική μου παραγωγή άρχισε να εδραιώνεται σε κάτι πιο δομημένο. Άρχισα να αναπτύσσω ένα κόμικ με τίτλο «Eric & Erica». Σε αντίθεση με τα προηγούμενα σκίτσα μου, αυτό δεν ήταν απλώς μια άσκηση δημιουργίας χαρακτήρων. Ήταν μια προσπάθεια να δομηθεί μια αφήγηση με συνέχεια, διάλογο και έναν συνεπή κόσμο.

Η δημοσίευση του κόμικ αποτέλεσε σημείο καμπής. Το εξέθεσα στο Comicdom Con Athens το 2014, το οποίο εκείνη την εποχή ήταν ένα από τα μεγαλύτερα συνέδρια ποπ κουλτούρας στην Ελλάδα. Ήταν η πρώτη στιγμή στη ζωή μου που το έργο μου υπήρχε έξω από προσωπικά σημειωματάρια ή ιδιωτικούς πειραματισμούς. Άνθρωποι που δεν γνώριζα το συναντούσαν, το ερμήνευαν και αντιδρούσαν σε αυτό.

Η ανταπόκριση ξεπέρασε τις προσδοκίες μου. Απέκτησα ένα σημαντικό κοινό για την εποχή, περίπου τριάντα χιλιάδες ακόλουθους στη σελίδα μου στο Facebook, κάτι που εκείνη την περίοδο μου φάνηκε αρκετά σημαντικό ώστε να αλλάξει την αντίληψή μου για το τι ήταν δυνατό. Το πιο σημαντικό, άλλαξε την κατανόησή μου για την δημιουργική αξία. Μέχρι τότε, το έργο μου ήταν κυρίως προσωπικό. Με το "Eric & Erica", έγινε δημόσιο. Αυτή η αλλαγή εισήγαγε μια νέα μεταβλητή: το κοινό.

Το κοινό αλλάζει τη φύση της δημιουργικής εργασίας με ανεπαίσθητους αλλά ουσιαστικούς τρόπους. Δεν υπαγορεύει απαραίτητα την κατεύθυνση, αλλά εισάγει την υπευθυνότητα. Μόλις άλλοι άνθρωποι ασχοληθούν με τις ιδέες σας, αυτές οι ιδέες αρχίζουν να έχουν βάρος πέρα από την προσωπική εξερεύνηση. Αρχίζετε να αναγνωρίζετε ότι το δημιουργικό αποτέλεσμα δεν αφορά μόνο την

έκφραση, αλλά και την επικοινωνία. Κάτι μεταδίδεται και αυτή η μετάδοση μπορεί να επιτύχει ή να αποτύχει ανάλογα με τη σαφήνεια, τη συνέπεια και την απήχηση.

Η επιτυχία του κόμικ δημιούργησε μια ένταση στη ζωή μου. Από τη μία πλευρά, ήμουν ακόμα γραμμένος σε σχολή διοίκησης επιχειρήσεων, ακολουθώντας μια πορεία που είχα επιλέξει από προσοχή και όχι από πεποίθηση. Από την άλλη πλευρά, τώρα λάμβανα άμεση ανατροφοδότηση ότι η δημιουργική εργασία μπορούσε να προσελκύσει την προσοχή, το ενδιαφέρον και τις ευκαιρίες. Η αντίθεση μεταξύ αυτών των δύο τροχιών γινόταν όλο και πιο δύσκολο να αγνοηθεί.

Τελικά, πήρα μια απόφαση που εκείνη τη στιγμή μου φάνηκε απότομη, αλλά εκ των υστέρων ήταν αναπόφευκτη. Παράτησα τη σχολή διοίκησης επιχειρήσεων.

Αυτό δεν ήταν μια απόρριψη της δομής ή της εκπαίδευσης γενικά. Ήταν μια αναγνώριση ότι η προσοχή μου ήταν ήδη στραμμένη αλλού. Το κόμικ είχε αποκαλύψει κάτι σημαντικό: ότι η δημιουργική μου παραγωγή δεν ήταν απλώς ένα χόμπι ή μια παράλληλη δραστηριότητα, αλλά μια βιώσιμη κατεύθυνση για την ενέργειά μου. Δεν ήξερα ακόμα ποια μορφή θα έπαιρνε αυτή η κατεύθυνση, αλλά ήξερα ότι δεν μπορούσα πλέον να την αγνοήσω.

Αυτό που ακολούθησε ήταν μια περίοδος εξερεύνησης και όχι εξειδίκευσης. Στράφηκα προς το animation, εν μέρει επειδή ένιωθα σαν μια φυσική προέκταση του σχεδίου, και εν μέρει επειδή εισήγαγε την κίνηση και τον συγχρονισμό στη δουλειά μου. Εντάχθηκα στο Newgrounds , το οποίο εκείνη την εποχή λειτουργούσε ως σημαντικός κόμβος για ανεξάρτητους animators και περιεχόμενο βασισμένο σε Flash. Η πλατφόρμα είχε μια κουλτούρα που επιβράβευε τον πειραματισμό περισσότερο από τη βελτίωση, και αυτό το περιβάλλον μου ταίριαζε καλά.

Η κινούμενη εικόνα με ανάγκασε να σκεφτώ διαφορετικά την αφήγηση. Ένα σχέδιο είναι στατικό. Μια κινούμενη εικόνα είναι χρονική. Ξεδιπλώνεται. Έχει ρυθμό, ρυθμό και διάρκεια. Οι χαρακτήρες

δεν είναι πλέον παγωμένες εκφράσεις σε μια σελίδα, αλλά οντότητες που συμπεριφέρονται με την πάροδο του χρόνου. Αυτή η μετατόπιση ήταν σημαντική επειδή σταδιακά έφερε τη σκέψη μου πιο κοντά στα συστήματα, παρόλο που δεν το αναγνώριζα ακόμα ως τέτοιο.

Ξεκίνησα επίσης να δημιουργώ περιεχόμενο για το YouTube, το οποίο επέκτεινε περαιτέρω την εμβέλεια της δουλειάς μου. Καμία από αυτές τις πρώιμες κινούμενες εικόνες δεν ήταν ιδιαίτερα εξελιγμένη σε σχέση με τα πρότυπα του κλάδου, αλλά εξυπηρετούσαν διαφορετικό σκοπό. Λειτούργησαν ως απόδειξη της ιδέας μου . Απέδειξαν ότι μπορούσα να παράγω έργο που υπήρχε δημόσια, που μπορούσε να διανεμηθεί και που μπορούσε να διατηρήσει την προσοχή μετά την αρχική του κυκλοφορία.

Αυτή η περίοδος τελικά οδήγησε σε επαγγελματικές ευκαιρίες με πλατφόρμες ψηφιακών μέσων όπως το BuzzFeed , το Funny Or Die και το Cracked.com. Αυτά δεν ήταν παραδοσιακά στούντιο κινουμένων σχεδίων, αλλά αντιπροσώπευαν κάτι σημαντικό εκείνη την εποχή: τη διασταύρωση της διαδικτυακής κουλτούρας και της παραγωγής περιεχομένου σε μεγάλη κλίμακα. Η συνεργασία μαζί τους με εξέθεσε στην πραγματικότητα της παραγωγής δημιουργικού έργου εντός συντακτικών περιορισμών, προθεσμιών και προσδοκιών του κοινού που ήταν πολύ μεγαλύτερες από οτιδήποτε είχα βιώσει προηγουμένως.

Κοιτώντας πίσω, αυτή η φάση αφορούσε λιγότερο την τελειοποίηση του animation και περισσότερο την κατανόηση της παραγωγής. Οι ιδέες δεν ήταν πλέον αφηρημένες. Είχαν χρονοδιαγράμματα, μορφές και περιορισμούς. Η δημιουργικότητα δεν υπήρχε μεμονωμένα. Υπήρχε μέσα σε συστήματα διανομής και κατανάλωσης.

Τελικά, ωστόσο, αυτές οι πλατφόρμες άρχισαν να αλλάζουν. Το διαδικτυακό οικοσύστημα που τις υποστήριζε μετατοπίστηκε και πολλές από τις δομές στις οποίες εργαζόμουν άρχισαν να διαλύονται. Καθώς οι ευκαιρίες στο animation γίνονταν λιγότερο σταθερές, βρέθηκα να στρέφομαι προς μια δεξιότητα που ποτέ πριν δεν είχα θεωρήσει κεντρική στην ταυτότητά μου: τον προγραμματισμό.

Στην αρχή, ο προγραμματισμός δεν ήταν μια καλλιτεχνική ενασχόληση. Ήταν πρακτικός. Τον χρειαζόμουν για να δημιουργήσω εργαλεία, ιστότοπους και υποδομές για τη διανομή της δουλειάς μου. Η πρόσληψη προγραμματιστών δεν ήταν επιλογή, οπότε άρχισα να μαθαίνω πώς να κατασκευάζω τα συστήματα μόνος μου. Αυτό που ξεκίνησε ως αναγκαιότητα σταδιακά έγινε ενδιαφέρον. Σε αντίθεση με το σχέδιο ή την κινούμενη εικόνα, ο προγραμματισμός εισήγαγε ένα διαφορετικό είδος δημιουργικού ελέγχου. Μου επέτρεψε να κατασκευάζω λειτουργικά συστήματα, όχι απλώς εκφραστικά αντικείμενα .

Αυτή η μετατόπιση τελικά θα με οδηγούσε στην ανάπτυξη παιχνιδιών, αν και εκείνη την εποχή δεν το έθετα έτσι. Απλώς συσσώρευα δυνατότητες σε διαφορετικούς τομείς χωρίς να καταλαβαίνω ακόμη πώς θα συνέκλιναν.

Η σύγκλιση θα ερχόταν αργότερα. Προς το παρόν, εξακολουθούσα να περνάω από στάδια που μου φαίνονταν ξεχωριστά: καλλιτέχνης, animator, δημιουργός περιεχομένου και, ολοένα και περισσότερο, προγραμματιστής. Θα χρειαζόταν χρόνος μέχρι να καταλάβω ότι καμία από αυτές τις ταυτότητες δεν ήταν απομονωμένη. Ήταν στρώματα της ίδιας υποκείμενης πρακτικής: η δημιουργία κόσμων στους οποίους μπορούσαν να εισέλθουν και άλλοι. Υπό αυτή την έννοια, η μετάβαση από το σχέδιο στον προγραμματισμό δεν ήταν μια απόκλιση από την προηγούμενη ζωή μου. Ήταν η συνέχειά της.

Κεφάλαιο 3: Ο Μακρύς Δρόμος

Κοιτάζοντας πίσω, είναι δελεαστικό να περιγράψω την πορεία μου προς την ανάπτυξη παιχνιδιών ως αναπόφευκτη. Το ανθρώπινο μυαλό είναι ιδιαίτερα καλό στο να προσαρμόζει τη συνοχή σε ακολουθίες γεγονότων που, ενώ μπορεί να φαίνονται γραμμικές εκ των υστέρων, στην πράξη ήταν οτιδήποτε άλλο εκτός από γραμμικές. Εκείνη την

εποχή, ωστόσο, δεν υπήρχε σαφής κατεύθυνση. Υπήρχε μόνο μια σειρά από συνεχόμενα βήματα, το καθένα από τα οποία προέκυπτε από τους περιορισμούς ή τις ευκαιρίες του προηγούμενου.

Αφού εγκατέλειψα την επίσημη καλλιτεχνική εκπαίδευση και καθιερώθηκα μέσω των κόμικς, διαπίστωσα ότι έλκομαι από το animation. Δεν ήταν τόσο μια στρατηγική απόφαση όσο μια διαισθητική. Το animation έμοιαζε με έναν τρόπο να επεκταθεί το σχέδιο πέρα από τις στατικές εικόνες. Εισήγαγε τον χρόνο ως μια νέα διάσταση έκφρασης, η οποία με τη σειρά της εισήγαγε ρυθμό, ρυθμό και συμπεριφορά . Ένας χαρακτήρας δεν οριζόταν πλέον μόνο από την εμφάνιση, αλλά από το πώς κινούνταν, αντιδρούσε και εξελισσόταν σε δευτερόλεπτα και όχι σε στιγμές.

Αυτή η μετάβαση συνέπεσε με την είσοδό μου στο Newgrounds , μια πλατφόρμα που, εκείνη την εποχή, αντιπροσώπευε ένα από τα πιο ενεργά οικοσυστήματα για ανεξάρτητο animation και πειραματισμό με βάση το Flash. Σε αντίθεση με τις πιο παραδοσιακές δημιουργικές βιομηχανίες, το Newgrounds είχε σχετικά χαμηλό εμπόδιο εισόδου, αλλά πολύ υψηλή ανοχή στον πειραματισμό. Η δουλειά κρινόταν γρήγορα, συχνά βάναυσα, αλλά και δίκαια. Υπήρχε ελάχιστη θεσμική διαμεσολάβηση μεταξύ δημιουργού και κοινού. Δημοσίευες κάτι και η ανταπόκριση ήταν άμεση.

Αυτό το περιβάλλον ήταν διαμορφωτικό με τρόπους που είναι δύσκολο να υπερεκτιμηθούν. Με δίδαξε, πολύ νωρίς, ότι η δημιουργική εργασία είναι άρρηκτα συνδεδεμένη με την ανατροφοδότηση. Όχι με την αφηρημένη έννοια ότι «η ανατροφοδότηση είναι σημαντική», αλλά με την συγκεκριμένη έννοια ότι μόλις κάτι κυκλοφορήσει στον κόσμο, παύει να ανήκει εξ ολοκλήρου στον δημιουργό του. Το κοινό ολοκληρώνει το έργο, μερικές φορές με τρόπους που ευθυγραμμίζονται με την πρόθεση και μερικές φορές με τρόπους που δεν ευθυγραμμίζονται.

Από το Newgrounds , η δουλειά μου σταδιακά επεκτάθηκε στο YouTube. Η μετάβαση από μια κοινότητα με επίκεντρο την πλατφόρμα σε ένα παγκόσμιο σύστημα διανομής ήταν σημαντική. Στο New-

grounds , η ορατότητα διαμορφώθηκε από ένα σχετικά περιορισμένο οικοσύστημα δημιουργών και θεατών που κατανοούσαν τις συμβάσεις του μέσου. Στο YouTube, η κλίμακα ήταν θεμελιωδώς διαφορετική. Το περιεχόμενο δεν προσδιοριζόταν πλέον κυρίως από τους ομολόγους του, αλλά από αλγόριθμους, τη συμπεριφορά αναζήτησης και ένα άπειρα επεκτεινόμενο αρχείο ανταγωνιστικού υλικού.

Κατά τη διάρκεια αυτής της περιόδου, άρχισα να λαμβάνω επαγγελματικές ευκαιρίες από εταιρείες ψηφιακών μέσων που προσπαθούσαν να προσαρμοστούν στο ταχέως μεταβαλλόμενο τοπίο του διαδικτύου. Πλατφόρμες όπως το BuzzFeed , το Funny Or Die και το Cracked.com ήταν, εκείνη την εποχή, μέρος ενός ευρύτερου κύματος οργανισμών που προσπαθούσαν να μετατρέψουν τη δημιουργικότητα που προέρχεται από το διαδίκτυο σε δομημένη παραγωγή μέσων. Η συνεργασία μαζί τους με εξέθεσε σε μια διαφορετική πραγματικότητα δημιουργικής εργασίας, η οποία ορίζεται λιγότερο από τον πειραματισμό και περισσότερο από τους κύκλους παραγωγής, τους συντακτικούς περιορισμούς και τη βελτιστοποίηση του κοινού.

Κάθε ένα από αυτά τα περιβάλλοντα είχε τη δική του λογική. Το BuzzFeed λειτουργούσε με ισχυρή έμφαση στην κοινοποίηση και την πολιτισμική απήχηση, δίνοντας συχνά προτεραιότητα στην αμεσότητα έναντι της μακροζωίας. Το Funny Or Die έστρεψε την προσοχή του στον κωμικό πειραματισμό μέσα σε ένα ημι-επαγγελματικό πλαίσιο παραγωγής. Το Cracked.com κατείχε μια θέση που συνδύαζε το χιούμορ με το μακροσκελές συντακτικό περιεχόμενο. Αν και διέφεραν σε τόνο και δομή, είχαν ένα κοινό χαρακτηριστικό: απαιτούσαν το αποτέλεσμα να είναι συνεπές, προβλέψιμο και ευθυγραμμισμένο με τις εξωτερικές προσδοκίες.

Για ένα χρονικό διάστημα, αυτό το σύστημα λειτούργησε. Παρείχε σταθερότητα, προβολή και μια σαφέστερη κατανόηση του τρόπου λειτουργίας των οικοσυστημάτων ψηφιακού περιεχομένου σε μεγάλη κλίμακα. Αλλά εισήγαγε επίσης έναν περιορισμό που γινόταν όλο και πιο δύσκολο να αγνοηθεί. Όσο περισσότερο προχωρούσα σε δομημένα

περιβάλλοντα παραγωγής, τόσο λιγότερο άμεσο έλεγχο είχα στα συστήματα μέσω των οποίων δημιουργούνταν και διανέμονταν το έργο μου.

Ήταν κατά τη διάρκεια αυτής της περιόδου που άρχισα να παρατηρώ μια αυξανόμενη εξάρτηση από τεχνικές υποδομές που δεν καταλάβαινα πλήρως. Απλές εργασίες, όπως η δημοσίευση διαδραστικού περιεχομένου ή η δημιουργία μικρών πειραματικών εργαλείων, απαιτούσαν εξωτερική βοήθεια. Αυτό δημιουργούσε τριβές. Ιδέες που μου φαίνονταν απλές συχνά γίνονταν περίπλοκες στην εκτέλεση λόγω της εξάρτησης από άλλους για την εφαρμογή τους.

Από ανάγκη, άρχισα να μαθαίνω προγραμματισμό.

Αρχικά, ο προγραμματισμός δεν ήταν μια δημιουργική ασχολία. Ήταν μια πρακτική λύση σε έναν περιορισμό. Χρειαζόμουν ιστότοπους. Χρειαζόμουν εργαλεία. Χρειαζόμουν τρόπους για να δημοσιεύω και να διανέμω εργασία χωρίς να βασίζομαι αποκλειστικά σε συστήματα τρίτων ή εξωτερικούς προγραμματιστές. Η εκμάθηση κώδικα ήταν, υπό αυτή την έννοια, μια πράξη ανεξαρτησίας παρά φιλοδοξίας.

Αυτό που δεν περίμενα ήταν πόσο γρήγορα αυτή η πρακτική δεξιότητα θα άρχιζε να αναδιαμορφώνει τη σκέψη μου. Ο προγραμματισμός εισήγαγε ένα διαφορετικό εννοιολογικό μοντέλο δημιουργίας. Σε αντίθεση με το σχέδιο ή την κινούμενη εικόνα, όπου η έξοδος είναι κυρίως εκφραστική, ο κώδικας είναι λειτουργικός. Κάνει κάτι. Επιβάλλει κανόνες. Παράγει συστήματα που συμπεριφέρονται με συνέπεια υπό καθορισμένες συνθήκες. Αυτή η μετατόπιση στη νοοτροπία άρχισε να επηρεάζει τον τρόπο που σκεφτόμουν κάθε δημιουργική εργασία, συμπεριλαμβανομένης της αφήγησης ιστοριών και της κινούμενης εικόνας.

Με την πάροδο του χρόνου, ο προγραμματισμός έπαψε να είναι απλώς ένα εργαλείο και έγινε μια παράλληλη μορφή δημιουργικότητας. Μου επέτρεψε να δημιουργώ πρωτότυπα ιδεών απευθείας, χωρίς μετάφραση μέσω μεσαζόντων. Αν ήθελα ένα σύστημα, μπορούσα να το κατασκευάσω. Αν ήθελα αλληλεπίδραση, μπορούσα να την

προσομοιώσω. Αν ήθελα μια δομή, μπορούσα να την ορίσω με ακριβείς όρους και να δοκιμάσω αμέσως τη συμπεριφορά της .

Αυτή η αλλαγή στις δυνατότητες με τράβηξε σταδιακά προς την ανάπτυξη παιχνιδιών, αν και στην αρχή δεν την αναγνώριζα ως τέτοια. Εξακολουθούσα να εργάζομαι σε πολλαπλούς τομείς: κινούμενα σχέδια, παραγωγή ψηφιακών μέσων και, ολοένα και περισσότερο, τεχνικό πειραματισμό. Αυτοί οι κλάδοι δεν ήταν ακόμη ενοποιημένοι. Ήταν απλώς επικαλυπτόμενοι τομείς ενδιαφέροντος που μοιράζονταν κοινά εργαλεία και περιστασιακά διασταυρώνονταν στην πράξη.

Την πρώτη φορά που προσπάθησα σοβαρά να δημιουργήσω ένα παιχνίδι, δεν το σκέφτηκα ως επαγγελματική κίνηση. Ήταν ένα πείραμα. Είχα έρθει σε επαφή με το σχεδιασμό παιχνιδιών από την οπτική γωνία ενός παίκτη για το μεγαλύτερο μέρος της ζωής μου, αλλά ποτέ δεν είχα ασχοληθεί σοβαρά με αυτό ως δημιουργός. Η ιδέα ότι θα μπορούσα να κατασκευάζω διαδραστικά συστήματα αντί απλώς να τα καταναλώνω μου φάνηκε ταυτόχρονα προφανής και άγνωστη.

Τα πρώτα έργα ήταν μικρά και διερευνητικά. Ήταν προσπάθειες να κατανοήσουμε τι ήταν δυνατό με περιορισμένη γνώση και περιορισμένα εργαλεία. Πειραματίστηκα πρώτα με το Flash, το οποίο εκείνη την εποχή ήταν ακόμα ένα βιώσιμο περιβάλλον για απλές διαδραστικές εμπειρίες. Αργότερα, μεταπήδησα στο Unity, το οποίο προσέφερε μια πιο δομημένη προσέγγιση στην ανάπτυξη παιχνιδιών. Τελικά, συνάντησα μικρότερα, λιγότερο γνωστά εργαλεία όπως το GDevelop , τα οποία επέτρεπαν ακόμη ταχύτερους κύκλους επανάληψης.

Κάθε ένα από αυτά τα περιβάλλοντα με δίδαξε κάτι διαφορετικό. Το Flash έδωσε έμφαση στην αμεσότητα και την προσβασιμότητα. Το Unity εισήγαγε δομημένη αρχιτεκτονική και επεκτασιμότητα. Οι απλούστεροι μηχανισμοί τόνισαν τη σημασία της ταχύτητας επανάληψης έναντι της πολυπλοκότητας. Κανένα από αυτά δεν ήταν επαρκές από μόνο του, αλλά μαζί σχημάτισαν μια κατακερματισμένη εκπαίδευση στον διαδραστικό σχεδιασμό.

Τελικά, αυτά τα πειράματα οδήγησαν στο πρώτο μου εμπορικό παιχνίδι, με τίτλο «Gluttony».

Το «Gluttony» ήταν ένα απλό παιχνίδι για κινητά με βάση τα σύγχρονα πρότυπα. Ο παίκτης έλεγχε ένα ανοιχτό στόμα τοποθετημένο στο κάτω μέρος της οθόνης, με την αποστολή να καταναλώνει αντικείμενα που έπεφταν από πάνω. Τα αντικείμενα διέφεραν σε είδος. Οι υγιεινές τροφές όπως τα λαχανικά συνέβαλαν θετικά στη βαθμολογία, ενώ οι ανθυγιεινές τροφές όπως τα γλυκά είχαν αρνητικές επιπτώσεις και θα μπορούσαν τελικά να οδηγήσουν σε αποτυχία εάν καταναλωνόταν υπερβολικά.

Στα χαρτιά, η ιδέα ήταν απλή, σχεδόν μινιμαλιστική. Στην πράξη, ωστόσο, αντιπροσώπευε κάτι πιο σημαντικό για μένα προσωπικά. Ήταν η πρώτη φορά που πήρα μια πλήρως διαμορφωμένη ιδέα, την υλοποίησα ως σύστημα και την κυκλοφόρησα σε ένα εμπορικό περιβάλλον όπου μπορούσαν να την χρησιμοποιήσουν και άγνωστοι.

Αυτή η μετάβαση, από τη δημιουργία περιεχομένου για κοινό που μπορούσα να παρατηρήσω άμεσα στη δημιουργία συστημάτων που θα λειτουργούσαν ανεξάρτητα στον κόσμο, ήταν ανεπαίσθητη αλλά σημαντική. Σηματοδότησε μια αλλαγή στον τρόπο που καταλάβαινα την έννοια της δημιουργού. Ένα παιχνίδι δεν είναι ένα στατικό κομμάτι περιεχομένου. Είναι ένα πλαίσιο μέσα στο οποίο αναδύεται απρόβλεπτη συμπεριφορά . Ο δημιουργός ορίζει περιορισμούς, αλλά η εμπειρία τελικά διαμορφώνεται από την αλληλεπίδραση μεταξύ αυτών των περιορισμών και του παίκτη.

Εκείνη την εποχή, δεν είχα εκτιμήσει πλήρως τη σημασία αυτής της συνειδητοποίησης. Περνούσα ακόμα από στάδια εξερεύνησης, προσπαθώντας να καταλάβω σε τι είδους δουλειά ήθελα να αφιερωθώ μακροπρόθεσμα. Αλλά εκ των υστέρων, το «Gluttony» αντιπροσώπευε ένα σημείο σύγκλισης. Συνδύαζε όλα όσα είχα μάθει μέχρι εκείνη τη στιγμή: οπτικό σχεδιασμό από το σχέδιο, χρονισμό από το animation, διανομή από τα ψηφιακά μέσα και συστημική σκέψη από τον προγραμματισμό.

Δεν ήταν μια πρωτοποριακή επιτυχία. Δεν άλλαξε τη ζωή μου από τη μια μέρα στην άλλη. Αλλά επιβεβαίωσε κάτι σημαντικό. Μπορούσα να φτιάχνω παιχνίδια - και το πιο σημαντικό - μπορούσα να τα ολοκληρώνω. Αυτή η διάκριση αποδείχθηκε πολύ πιο σημαντική από ό,τι καταλάβαινα τότε.

Κεφάλαιο 4: Η Μορφή της Διαδραστικής Σκέψης

Μερικές από τις πιο σημαντικές μεταβάσεις σε μια δημιουργική ζωή είναι σχεδόν αόρατες κατά τη διάρκεια των γεγονότων. Εκείνη τη στιγμή, νιώθετε σαν ένα επαγγελματικό ορόσημο, μια ενδιαφέρουσα ευκαιρία ή απλώς το επόμενο λογικό βήμα σε μια καριέρα που ακόμα συναρμολογείται κομμάτι-κομμάτι. Μόνο αργότερα γίνεται σαφές ότι η εμπειρία δεν απλώς προώθησε την εργασία σας, αλλά την ανακατεύθυνε.

Για μένα, αυτή η στιγμή ήρθε με το *Wednesday Addiction* , ένα πιλοτικό έργο που αναπτύχθηκε με το Amazon Prime Video.

Μέχρι εκείνο το σημείο, η δουλειά μου είχε κινηθεί μέσα από μια ακολουθία σχετικών αλλά διακριτών δημιουργικών τομέων: σχέδιο, κόμικς, κινούμενα σχέδια και παραγωγή ψηφιακών μέσων. Κάθε ένας από αυτούς τους κλάδους είχε διευρύνει την κατανόησή μου για την αφήγηση σε διαφορετικές κατευθύνσεις, αλλά όλοι μοιράζονταν μια κοινή βάση. Λειτουργούσα ακόμα μέσα στη λογική των γραμμικών μέσων. Ακόμα και όταν πειραματιζόμουν με τη μορφή ή τη διανομή, τελικά παρήγαγα ολοκληρωμένα αντικείμενα σχεδιασμένα για να παρακολουθούνται, να διαβάζονται ή να καταναλώνονται με μια σχετικά σταθερή σειρά.

Το Wednesday Addiction ήταν η πρώτη φορά που μπήκα σε ένα περιβάλλον όπου αυτή η λογική δεν ίσχυε πλέον πλήρως.

Στα χαρτιά, το έργο είχε απόλυτη λογική για το πού βρισκόμουν επαγγελματικά εκείνη την εποχή. Επικεντρωνόταν σε βιντεοπαιχνίδια, διαδικτυακή κουλτούρα και ζωντανές εκδηλώσεις. Τομείς που ήδη

καταλάβαινα διαισθητικά τόσο ως δημιουργός όσο και ως μέλος του κοινού. Ένιωθα σαν μια φυσική σύγκλιση των ενδιαφερόντων μου. Αλλά το πλαίσιο στο οποίο παρήχθη το έργο ήταν θεμελιωδώς διαφορετικό από οτιδήποτε είχα βιώσει πριν.

Η συνεργασία με το Amazon Prime Video σήμαινε ότι λειτουργούσε μέσα σε ένα σύστημα παραγωγής που δεν βασιζόταν σε μεμονωμένα κομμάτια περιεχομένου, αλλά στη δομημένη παραγωγή περιεχομένου σε μεγάλη κλίμακα. Αυτή η διάκριση είναι εύκολο να παραβλεφθεί απ' έξω. Ένας θεατής βλέπει ένα ολοκληρωμένο επεισόδιο ή πιλοτικό επεισόδιο και υποθέτει μια απλή σχέση μεταξύ ιδέας και εκτέλεσης. Μέσα στο σύστημα, ωστόσο, η πραγματικότητα είναι πιο κοντά σε ένα διασυνδεδεμένο δίκτυο περιορισμών, ρόλων, εγκρίσεων και εξαρτήσεων που καθορίζουν συλλογικά τι μπορεί και τι δεν μπορεί να δημιουργηθεί.

Οι δημιουργικές αποφάσεις δεν ήταν πλέον μεμονωμένες πράξεις έκφρασης. Ήταν κόμβοι μέσα σε μια ευρύτερη δομή. Μια αλλαγή στον τόνο επηρέαζε τις απαιτήσεις μοντάζ. Μια μετατόπιση στη μορφή επηρέαζε τον προγραμματισμό της παραγωγής. Μια μεμονωμένη αφηγηματική επιλογή μπορούσε να οδηγήσει σε τεχνικές, υλικοτεχνικές και οργανωτικές επιπτώσεις που εκτείνονταν πολύ πέρα από την δημιουργική πρόθεση πίσω από αυτήν.

Στην αρχή, αυτό μου φάνηκε σαν τριβή. Προερχόμενος από πιο ανεξάρτητα δημιουργικά περιβάλλοντα, είχα συνηθίσει να αντιμετωπίζω τις ιδέες ως πρωταρχικές και τους περιορισμούς ως δευτερεύοντες. Σε έναν δομημένο αγωγό παραγωγής, αυτή η σχέση είναι ανεστραμμένη. Οι περιορισμοί δεν είναι εξωτερικοί περιορισμοί. είναι μέρος του ίδιου του δημιουργικού συστήματος. Η κατανόηση αυτού του συστήματος γίνεται εξίσου σημαντική με τις ιδέες που εισάγετε σε αυτό.

Σε αυτό το περιβάλλον άρχισε να διαμορφώνεται στη σκέψη μου κάτι λεπτό αλλά εξαιρετικά σημαντικό. Άρχισα να αναγνωρίζω ότι η εμπειρία της δημιουργίας *του Wednesday Addiction* δεν διέφερε ουσιαστικά από την εμπειρία της δημιουργίας ενός πολύπλοκου

διαδραστικού συστήματος. Οι επιφανειακές λεπτομέρειες ήταν διαφορετικές. Η μία ήταν η τηλεοπτική παραγωγή, η άλλη αργότερα θα γινόταν η ανάπτυξη βιντεοπαιχνιδιών, αλλά η υποκείμενη δομή είχε εκπληκτικές ομοιότητες.

Και τα δύο απαιτούσαν τον συντονισμό πολλαπλών εξειδικευμένων ρόλων που εργάζονταν για ένα ενιαίο αποτέλεσμα. Και τα δύο εξαρτιόνταν από αγωγούς που μετέτρεπαν αφηρημένες ιδέες σε δομημένες εμπειρίες. Και τα δύο περιελάμβαναν επανάληψη υπό περιορισμούς, όπου οι πρώιμες εκδόσεις ήταν ατελείς εκ σχεδιασμού και βελτιστοποιούνταν μέσω διαδοχικών περασμάτων. Και το πιο σημαντικό, και τα δύο λειτουργούσαν υπό την πραγματικότητα ότι κανένα μεμονωμένο άτομο δεν έλεγχε πλήρως το τελικό αποτέλεσμα. Το ίδιο το σύστημα διαμόρφωνε το αποτέλεσμα όσο και οποιαδήποτε μεμονωμένη απόφαση.

Αυτή η συνειδητοποίηση έγινε πιο έντονη όταν άρχισα να σκέφτομαι σοβαρά τα βιντεοπαιχνίδια όχι ως καταναλωτής, αλλά ως πιθανός δημιουργός.

Στην τηλεοπτική παραγωγή, ακόμη και όταν ένα έργο είναι διαδραστικό ως προς το θέμα ή την ύλη, το κοινό παραμένει εξωτερικό ως προς το σύστημα. Παρατηρεί το αποτέλεσμα. Δεν το επηρεάζει σε πραγματικό χρόνο. Στα παιχνίδια, ωστόσο, το κοινό γίνεται ενεργός συμμετέχων μέσα στο ίδιο το σύστημα. Η δομή δεν είναι πλέον κάτι που παράγει μια ολοκληρωμένη ακολουθία γεγονότων. είναι κάτι που παράγει συνεχώς αποτελέσματα με βάση την εισροή πληροφοριών από τον παίκτη.

Αυτή η διαφορά άλλαξε τον τρόπο που άρχισα να ερμηνεύω όλα όσα έβλεπα στο Prime Video.

Αυτό που με εντυπωσίασε περισσότερο δεν ήταν η κλίμακα της παραγωγής, αλλά η ομοιότητα μεταξύ των αγωγών παραγωγής στα μέσα ενημέρωσης και της αρχιτεκτονικής των μηχανών παιχνιδιών. Και τα δύο είναι, με την πραγματική έννοια, συστήματα σχεδιασμένα για τη διαχείριση της πολυπλοκότητας. Ένα τηλεοπτικό πιλοτικό επεισόδιο

συντονίζει τη συγγραφή, τη σκηνοθεσία, την ερμηνεία, το μοντάζ και την μετα-παραγωγή σε μια συνεκτική εμπειρία. Μια μηχανή παιχνιδιών συντονίζει την απόδοση, τη φυσική, τα συστήματα εισόδου και τη λογική σε έναν συνεκτικό διαδραστικό κόσμο. Και στις δύο περιπτώσεις, το τελικό αποτέλεσμα είναι δυνατό μόνο χάρη σε μια προσεκτικά σχεδιασμένη υποκείμενη δομή που μεσολαβεί μεταξύ πρόθεσης και εκτέλεσης.

Εκείνη την εποχή, δεν το διατύπωσα με αυτούς τους όρους, αλλά άρχισα να νιώθω μια αυξανόμενη έλξη προς συστήματα που συμπεριφέρονταν αντί να εκφράζονται απλώς. Μια ταινία εκφράζει μια ακολουθία. Ένα παιχνίδι συμπεριφέρεται σύμφωνα με κανόνες. Ένας αγωγός παραγωγής παράγει περιεχόμενο. Μια μηχανή παιχνιδιών παράγει χώρους πιθανοτήτων.

Το Wednesday Addiction ήταν η πρώτη εμπειρία στην οποία μπόρεσα να δω ξεκάθαρα αυτή τη διάκριση στην πράξη.

Υπήρξε επίσης μια δεύτερη, πιο προσωπική συνειδητοποίηση που αναδύθηκε κατά τη διάρκεια αυτής της περιόδου. Στην παραγωγή δομημένων μέσων, η επιτυχία συχνά μετριέται με την ικανότητα αξιόπιστης παραγωγής περιεχομένου που ταιριάζει στις προκαθορισμένες προσδοκίες. Η αποτελεσματικότητα, η συνέπεια και η προβλεψιμότητα εκτιμώνται επειδή επιτρέπουν στα συστήματα να κλιμακώνονται. Αλλά όσο περισσότερο παρατηρούσα αυτή τη διαδικασία, τόσο περισσότερο ενδιαφερόμουν για το αντίθετο πρόβλημα: όχι πώς να παράγω συνεπή αποτελέσματα, αλλά πώς να σχεδιάζω συστήματα που δημιουργούν ουσιαστική ποικιλομορφία.

Εδώ είναι που τα παιχνίδια άρχισαν να καταλαμβάνουν μια διαφορετική νοητική κατηγορία για μένα. Σε αντίθεση με τα παραδοσιακά μέσα, τα παιχνίδια δεν ορίζονται από μία μόνο ακολουθία που έχει δημιουργηθεί. Ορίζονται από σύνολα κανόνων που επιτρέπουν μια σειρά από πιθανές εμπειρίες. Η αξία ενός παιχνιδιού δεν έγκειται μόνο σε αυτό που περιέχει, αλλά και σε αυτό που καθιστά δυνατό. Είναι

ένα σύστημα για την παραγωγή εμπειριών που είναι εν μέρει δημιουργημένες και εν μέρει αναδυόμενες.

Αυτή η ιδέα άρχισε να γίνεται ολοένα και πιο κεντρική.

Μια άλλη σημαντική διάσταση αυτής της εμπειρίας ήταν η αντίθεση μεταξύ της βεβαιότητας παραγωγής και της δημιουργικής αβεβαιότητας. Σε δομημένα περιβάλλοντα ψυχαγωγίας, πολλές πτυχές της παραγωγής έχουν σχεδιαστεί για να μειώνουν την αβεβαιότητα το συντομότερο δυνατό. Αυτό έχει νόημα από επιχειρηματική και υλικοτεχνική άποψη, αλλά έχει και μια ακούσια δημιουργική συνέπεια: συμπιέζει τον χώρο των πιθανοτήτων πριν το έργο υπάρξει πλήρως.

Αντίθετα, η ανάπτυξη παιχνιδιών υιοθετεί την αβεβαιότητα ως μέρος της βασικής της δομής. Ένα παιχνίδι δεν είναι πλήρως γνωστό μέχρι να υπάρξει αλληλεπίδραση με αυτό. Υπάρχει ως ένα σύνολο πιθανών συμπεριφορών και όχι ως μια σταθερή ακολουθία αποτελεσμάτων. Αυτή η διάκριση έγινε κάτι περισσότερο από θεωρητική για μένα. Άρχισε να επηρεάζει τον τρόπο που σκεφτόμουν τι ήθελα να δημιουργήσω στη συνέχεια.

Ήταν κατά τη διάρκεια ή λίγο μετά από αυτήν την περίοδο που η ιδέα να γίνω προγραμματιστής παιχνιδιών σταμάτησε να είναι αφηρημένη. Έγινε κατευθυντική. Όχι με την έννοια ότι είχα ένα σαφές σχέδιο, αλλά με την έννοια ότι δεν μπορούσα πλέον να αγνοήσω τις δομικές διαφορές μεταξύ των ειδών συστημάτων στα οποία εργαζόμουν και των ειδών συστημάτων που ήθελα να δημιουργήσω.

Όταν τελικά αποχώρησα από *το Wednesday Addiction* , δεν έφυγα με μια στιλβωμένη φιλοσοφία ή μια καθορισμένη επαγγελματική πορεία. Αυτό που έφυγα ήταν κάτι πιο θεμελιώδες: μια αλλαγή στην αντίληψη. Είχα δει, εκ των έσω, πώς λειτουργούν τα συστήματα μέσων μαζικής ενημέρωσης μεγάλης κλίμακας. Είχα βιώσει πώς οι ιδέες διαμορφώνονται από αγωγούς, περιορισμούς και συνεργατικές δομές. Και είχα αρχίσει να αναγνωρίζω ότι τα πιο ενδιαφέροντα δημιουργικά προβλήματα δεν αφορούσαν μεμονωμένα κομμάτια περιεχομένου, αλλά τα συστήματα που τα παράγουν. Αυτή η συνειδητοποίηση δεν με είχε κάνει ακόμα

προγραμματιστή παιχνιδιών, αλλά έκανε όλα όσα ακολούθησαν αναπόφευκτα.

Κεφάλαιο 5: Όταν Αρχισα Να Σκέφτομαι Σε Συστήματα

Τελικά, η πνευματική κατανόηση δίνει τη θέση της σε κάτι πιο αυτόματο. Αφού εργάστηκα στο *Wednesday Addiction* με το Amazon Prime Video, δεν έγινα αμέσως προγραμματιστής παιχνιδιών. Αυτό που άλλαξε ήταν πιο σταδιακό και λιγότερο ορατό. Άρχισα να παρατηρώ ότι ο τρόπος που ερμηνεύω τη δημιουργική εργασία είχε αλλάξει με τρόπους που δεν μπορούσα εύκολα να αντιστρέψω.

Στην αρχή, η αλλαγή ήταν σχεδόν άβολη. Έβλεπα τα παραδοσιακά μέσα όπως ταινίες, σειρές, ακόμη και διαδικτυακό περιεχόμενο, και διαπίστωνα ότι συνειδητοποιούσα όλο και περισσότερο τη δομή κάτω από την επιφάνεια. Όχι την ίδια την ιστορία, αλλά τον μηχανισμό που την παράγει. Τις αποφάσεις για τον ρυθμό, τους περιορισμούς της παραγωγής, τη συντακτική διαμόρφωση του υλικού σε τελική μορφή. Ενώ κάποτε βίωνα το περιεχόμενο ως μια ολοκληρωμένη έκφραση, τώρα το έβλεπα ως την τελική κατάσταση μιας διαδικασίας.

Αυτό δημιούργησε ένα είδος γνωστικής έντασης. Από τη μία πλευρά, μπορούσα ακόμα να απολαμβάνω τα μέσα ενημέρωσης ως θεατής. Από την άλλη πλευρά, ένα μέρος της προσοχής μου στρεφόταν πάντα προς το σύστημα που το έκανε δυνατό. Άρχισα να κάνω ερωτήσεις που δεν ήταν σχετικές από την οπτική γωνία του καταναλωτή, αλλά ήταν αναπόφευκτες από την οπτική γωνία της παραγωγής. Γιατί επιλέχθηκε αυτή η δομή; Ποιοι περιορισμοί διαμόρφωσαν αυτήν την απόφαση; Ποιες εναλλακτικές αποκλείστηκαν πριν υπάρξει η τελική έκδοση;

Αυτά τα ερωτήματα δεν έδειχναν ακόμη άμεσα προς την ανάπτυξη παιχνιδιών, αλλά σιγά σιγά κινούνταν προς αυτή την κατεύθυνση. Επειδή μόλις αρχίσετε να σκέφτεστε με όρους συστημάτων και όχι

αποτελεσμάτων, αρχίζετε φυσικά να παρατηρείτε τη διαφορά μεταξύ γραμμικών και διαδραστικών δομών. Μια ταινία παρουσιάζει μια ακολουθία γεγονότων. Ένα παιχνίδι ορίζει έναν χώρο πιθανών γεγονότων. Το ένα σταθεροποιείται μετά τη δημιουργία· το άλλο παραμένει ενεργό μέσω της αλληλεπίδρασης.

Εκείνη την εποχή, δεν είχα επισημοποιήσει αυτή τη διάκριση. Υπήρχε περισσότερο ως μια επαναλαμβανόμενη δυσφορία παρά ως ένα σαφές συμπέρασμα. Έπιανα τον εαυτό μου να σκέφτεται ότι κάτι ένιωθα «ελλιπές» στα καθαρά γραμμικά μέσα, παρόλο που δεν μπορούσα να εκφράσω το γιατί. Αυτή η ατέλεια δεν ήταν ελάττωμα των ίδιων των μέσων ενημέρωσης. Ήταν μια αντανάκλαση του γεγονότος ότι είχα αρχίσει να περιμένω συστήματα που ανταποκρίνονται, αντί για συστήματα που απλώς εκφράζουν.

Αυτή η μετατόπιση στον τρόπο σκέψης άρχισε να επηρεάζει ακόμη και τον τρόπο που προσέγγιζα μικρές δημιουργικές εργασίες. Όταν δούλευα σε κινούμενα σχέδια ή περιεχόμενο σύντομης μορφής, διαπίστωσα ότι ενδιαφερόμουν λιγότερο για το τελικό κομμάτι και περισσότερο για το πώς θα μπορούσε να χωριστεί σε κανόνες ή επαναχρησιμοποιήσιμες δομές. Αντί να ρωτάω «ποια είναι η ιστορία», άρχισα να ρωτάω «ποιος είναι ο μηχανισμός που παράγει την ιστορία». Ήταν μια ανεπαίσθητη αλλαγή στο πλαίσιο, αλλά είχε σημαντικές συνέπειες. Αυτό σήμαινε ότι δεν ήμουν πλέον ικανοποιημένος με ιδέες που υπήρχαν μόνο μία φορά. Άρχισα να ενδιαφέρομαι για ιδέες που μπορούσαν να δημιουργήσουν παραλλαγές.

Εκείνη την εποχή, συνειδητοποίησα επίσης περισσότερο τους περιορισμούς των καθαρά εκφραστικών εργαλείων. Το σχέδιο, η κινούμενη εικόνα και η παραδοσιακή δημιουργία περιεχομένου βασίζονται όλα στη λήψη αποφάσεων από τον δημιουργό εκ των προτέρων. Κάθε αποτέλεσμα ορίζεται πριν καν το κοινό ασχοληθεί μαζί του. Αυτό δεν είναι αδυναμία. Είναι απλώς η φύση του μέσου. Αλλά άρχισα να παρατηρώ ότι το ενδιαφέρον μου μετατοπιζόταν προς κάτι διαφορετικό: συστήματα όπου τα αποτελέσματα δεν ήταν πλήρως

προκαθορισμένα, όπου η συμπεριφορά αναδυόταν μέσω της αλληλεπίδρασης αντί να είναι πλήρως δημιουργημένη εκ των προτέρων.

Εδώ ήταν που ο προγραμματισμός άρχισε να αποκτά διαφορετικό νόημα. Αρχικά, είχα μάθει να κωδικοποιώ για πρακτικούς λόγους. Χρειαζόμουν εργαλεία. Χρειαζόμουν αυτονομία. Χρειαζόμουν να δημιουργήσω υποδομή για την εργασία μου. Αλλά σταδιακά, ο προγραμματισμός έπαψε να είναι απλώς μια χρησιμότητα και άρχισε να μοιάζει με μια μορφή δημιουργικής γλώσσας. Σε αντίθεση με την κινούμενη εικόνα ή το σχέδιο, ο κώδικας δεν περιγράφει μια τελική κατάσταση. Περιγράφει τη συμπεριφορά με την πάροδο του χρόνου. Ορίζει κανόνες, συνθήκες και αντιδράσεις. Με άλλα λόγια, ορίζει συστήματα.

Όσο περισσότερο δούλευα με κώδικα, τόσο πιο φυσικό γινόταν να σκέφτομαι με όρους συστημάτων και όχι με όρους αντικειμένων . Ένας ιστότοπος δεν ήταν μια σελίδα. Ήταν ένα σύνολο αλληλεπιδράσεων μεταξύ της εισόδου του χρήστη και της δομημένης λογικής. Ένα εργαλείο δεν ήταν ένα στατικό αντικείμενο. Ήταν μια διαδικασία που μετέτρεπε τις εισόδους σε εξόδους υπό καθορισμένες συνθήκες. Ακόμα και τα απλά προγράμματα άρχισαν να μοιάζουν πιο εννοιολογικά ευθυγραμμισμένα με τα είδη ερωτήσεων που είχα αρχίσει να κάνω μετά *το Wednesday Addiction* .

Χωρίς να το συνειδητοποιώ πλήρως, άρχισα να απομακρύνομαι από τη σκέψη που βασίζεται στο περιεχόμενο.

Υπήρχε επίσης μια ψυχολογική συνιστώσα σε αυτή τη μετάβαση. Στη δημιουργία περιεχομένου, η επιτυχία συχνά συνδέεται με την ποιότητα των μεμονωμένων εκτελέσεων. Ένα δυνατό animation, ένα καλογραμμένο σενάριο, ένα επιτυχημένο βίντεο. Κάθε κομμάτι αξιολογείται με βάση τα δικά του πλεονεκτήματα. Στη συστημική σκέψη, ωστόσο, η επιτυχία δεν ορίζεται από τα μεμονωμένα αποτελέσματα αλλά από τη συμπεριφορά του συστήματος με την πάροδο του χρόνου. Ένα καλό σύστημα μπορεί να παράγει πολλές

παραλλαγές, μερικές επιτυχημένες, μερικές όχι, αλλά το ίδιο το σύστημα παραμένει το αντικείμενο σχεδιασμού.

Αυτή η διάκριση άλλαξε τον τρόπο με τον οποίο αξιολογούσα τη δική μου δουλειά. Άρχισα να ανησυχώ λιγότερο για το αν ένα μεμονωμένο έργο ήταν «αρκετά καλό» και περισσότερο για το αν η υποκείμενη δομή μπορούσε να παράγει ενδιαφέροντα αποτελέσματα με συνέπεια. Αυτή ήταν μια δύσκολη μετάβαση επειδή απαιτούσε να εγκαταλειφθεί η άμεση επικύρωση υπέρ της μακροπρόθεσμης σκέψης. Τα συστήματα δεν είναι πάντα άμεσα ανταποδοτικά. Αποκαλύπτουν την αξία τους με την πάροδο του χρόνου, μέσω επαναλαμβανόμενης αλληλεπίδρασης.

Σε αυτό το στάδιο, η ανάπτυξη παιχνιδιών δεν υπήρχε ακόμη στο μυαλό μου ως μια καθορισμένη επαγγελματική πορεία. Αντίθετα, υπήρχε ως ένα είδος εννοιολογικού σημείου σύγκλισης. Τα παιχνίδια, σχεδόν μοναδικά ανάμεσα στα δημιουργικά μέσα που είχα συναντήσει, συνδύαζαν όλα τα πράγματα που άρχιζα να εκτιμώ: συστήματα, αλληλεπίδραση, ανάδυση και επαναληπτική συμπεριφορά . Δεν ήταν απλώς ιστορίες ή προσομοιώσεις. Ήταν πλαίσια για τη δημιουργία εμπειρίας.

Αυτή η συνειδητοποίηση δεν ήρθε ως μια μοναδική στιγμή διαύγειας. Συσσωρεύτηκε αργά, μέσα από την επαναλαμβανόμενη έκθεση σε διαφορετικές μορφές δημιουργικής παραγωγής και την επαναλαμβανόμενη αναγνώριση του ίδιου υποκείμενου μοτίβου. Κάθε φορά που συναντούσα ένα σύστημα που συμπεριφερόταν αντί να εκφράζεται απλώς, η προσοχή μου παρέμενε περισσότερο από ό,τι παλιά. Κάθε φορά που συναντούσα καθαρά γραμμική δομή, το ενδιαφέρον μου εξασθενούσε πιο γρήγορα από πριν.

Η μετάβαση δεν ήταν μια απόρριψη προηγούμενων κλάδων. Δεν σταμάτησα να σχεδιάζω, να δημιουργώ κίνηση ή περιεχόμενο επειδή πίστευα ότι ήταν άκυρα. Αντίθετα, άρχισαν να μοιάζουν με ατελείς εκφράσεις μιας ευρύτερης ιδέας που δεν είχε ακόμη διαμορφωθεί πλήρως. Τα χρησιμοποιούσα ακόμα, αλλά συνειδητοποιούσα όλο και περισσότερο

ότι έδειχναν κάτι άλλο. Αυτό το «κάτι άλλο» τελικά θα γινόταν ανάπτυξη παιχνιδιών, αλλά σε αυτό το σημείο της ιστορίας, ήταν ακόμα μόνο μια κατεύθυνση και όχι ένας προορισμός.

Κεφάλαιο 6: Τα Πρώτα Πράγματα Που Συμπεριφέρθηκαν Σαν Συστήματα

Η αλλαγή δεν συνέβη σε μια στιγμή, ούτε ξεκίνησε με σαφή πρόθεση να δημιουργηθούν παιχνίδια. Αντίθετα, ξεκίνησε με μια σειρά από πρακτικά προβλήματα που δεν είχαν καμία σχέση με την ανάπτυξη παιχνιδιών και είχαν να κάνουν αποκλειστικά με την αυτονομία.

Καθώς η δουλειά μου μετακινούνταν ολοένα και περισσότερο σε ψηφιακούς χώρους, βρέθηκα να βασίζομαι σε εργαλεία και υποδομές που δεν έλεγχα πλήρως. Η δημοσίευση περιεχομένου, η διανομή εργασίας και η διατήρηση μιας παρουσίας στο διαδίκτυο απαιτούσαν συστήματα που ήταν είτε εξωτερικά , είτε ακριβά, είτε εξαρτώμενα από τη διαθεσιμότητα άλλων ανθρώπων. Στην αρχή, αυτό γινόταν απλώς αποδεκτό ως το κόστος εργασίας στα μέσα ενημέρωσης. Εσύ δημιουργούσες το περιεχόμενο. Άλλοι άνθρωποι χειρίζονταν την τεχνική πλευρά. Αυτός ο καταμερισμός εργασίας φαινόταν φυσικός, ακόμη και αναπόφευκτος.

Με την πάροδο του χρόνου, ωστόσο, αυτός ο διαχωρισμός άρχισε να μοιάζει λιγότερο με δομή και περισσότερο με περιορισμό.

Το πρόβλημα δεν ήταν ότι τα εργαλεία ήταν ανεπαρκή. Το πρόβλημα ήταν ότι δεν μπορούσα να τα τροποποιήσω. Κάθε περιορισμός που αντιμετώπιζα στη διανομή ή την αλληλεπίδραση έπρεπε να παρακαμφθεί αντί να αντιμετωπιστεί άμεσα. Αυτό δημιούργησε μια αυξανόμενη αίσθηση εξάρτησης που δεν ευθυγραμμιζόταν με το είδος

της δημιουργικής εργασίας που ήθελα να κάνω. Οι ιδέες περιορίζονταν όχι από τη φαντασία, αλλά από την εφαρμογή.

Σε αυτό το πλαίσιο άρχισα να μαθαίνω προγραμματισμό πιο σοβαρά.

Στην αρχή, ο προγραμματισμός δεν ήταν μια δημιουργική ασχολία. Ήταν μια μορφή δημιουργίας υποδομής. Δεν προσπαθούσα να εκφράσω ιδέες. Προσπαθούσα να εξαλείψω τις τριβές από τις υπάρχουσες ροές εργασίας. Χρειαζόμουν ιστότοπους που να συμπεριφέρονται με συγκεκριμένους τρόπους. Χρειαζόμουν εργαλεία που να αυτοματοποιούν επαναλαμβανόμενες εργασίες. Χρειαζόμουν συστήματα που να μου επιτρέπουν να δημοσιεύω και να επαναλαμβάνω χωρίς να βασίζομαι σε εξωτερική εκτέλεση.

Αυτή η φάση συχνά παραβλέπεται στις δημιουργικές βιογραφίες επειδή δεν μοιάζει με τη δημιουργικότητα με την παραδοσιακή έννοια. Δεν υπάρχει σαφές καλλιτεχνικό αποτέλεσμα, κανένα τελικό προϊόν που να απευθύνεται σε ένα κοινό, κανένα προφανές αφηγηματικό τεχνούργημα . Αλλά εκ των υστέρων, ήταν ένα από τα πιο σημαντικά στάδια στην ανάπτυξή μου, επειδή με ανάγκασε να σκέφτομαι με όρους συμπεριφοράς και όχι μορφής.

Ένας ιστότοπος, από τη στιγμή που άρχισα να τον κατασκευάζω μόνος μου, δεν ήταν πλέον μια σελίδα. Ήταν ένα σύνολο κανόνων που μετέτρεπε την είσοδο του χρήστη σε δομημένο αποτέλεσμα. Ένα εργαλείο δεν ήταν ένα στατικό αντικείμενο. Ήταν μια διαδικασία που ανταποκρινόταν στις συνθήκες με την πάροδο του χρόνου. Ακόμα και απλά σενάρια αποκάλυψαν μια θεμελιώδη αλήθεια που δεν ήταν ορατή στην προηγούμενη δουλειά μου: η πιο σημαντική πτυχή ενός συστήματος δεν είναι αυτό που περιέχει, αλλά ο τρόπος με τον οποίο συμπεριφέρεται.

Αυτή η διάκριση άρχισε να αναδιαμορφώνει τον τρόπο που καταλάβαινα την ίδια τη δημιουργικότητα.

Στο σχέδιο και την κινούμενη εικόνα, πάντα επικεντρωνόμουν στα αποτελέσματα. Ένα σχέδιο είναι μια εικόνα. Ένα animation είναι μια

ακολουθία. Ακόμα και όταν αυτά τα αποτελέσματα ήταν πολύπλοκα ή εκφραστικά, τελικά διορθώνονταν τη στιγμή της ολοκλήρωσής τους. Δεν άλλαζαν μόλις κυκλοφορούσαν. Δεν ανταποκρίνονταν. Υπήρχαν σε μια ολοκληρωμένη κατάσταση.

Ο κώδικας εισήγαγε κάτι θεμελιωδώς διαφορετικό. Εισήγαγε την ιδέα ότι η δημιουργία δεν χρειάζεται να τελειώνει με ένα στατικό τεχνούργημα . Αντίθετα, μπορεί να ορίσει ένα σύνολο συνθηκών υπό τις οποίες κάτι συνεχίζει να παράγει αποτελέσματα. Αυτή η μετατόπιση ήταν ανεπαίσθητη στην αρχή, αλλά είχε εκτεταμένες επιπτώσεις. Σήμαινε ότι ένα δημιουργικό έργο μπορούσε να υπάρχει ως σύστημα και όχι ως προϊόν.

Χωρίς να το συνειδητοποιώ, είχα αρχίσει να απομακρύνομαι από το να σκέφτομαι με όρους περιεχομένου και να σκέφτομαι με όρους συμπεριφοράς .

Η πρώτη φορά που αυτή η μετατόπιση έγινε συναισθηματικά αισθητή δεν ήταν κατά τη διάρκεια ενός μεγάλου έργου, αλλά κατά τη διάρκεια μικρών, σχεδόν ασήμαντων πειραμάτων. Απλά διαδραστικά σενάρια. Βασικά εργαλεία ιστού. Μικρά κομμάτια λογικής που αντιδρούσαν διαφορετικά ανάλογα με την εισαγωγή δεδομένων από τον χρήστη. Αυτά τα συστήματα δεν ήταν εντυπωσιακά από τεχνικής άποψης, αλλά εισήγαγαν ένα νέο είδος ικανοποίησης. Δεν ήταν η ικανοποίηση της ολοκλήρωσης κάτι, αλλά η ικανοποίηση του σχεδιασμού κάτι που μπορούσε να δημιουργήσει παραλλαγές.

Αυτή είναι μια σημαντική διάκριση. Η παραδοσιακή δημιουργική εργασία συχνά ανταμείβει την ολοκλήρωση. Ολοκληρώνετε ένα σχέδιο, δημοσιεύετε ένα βίντεο, δημοσιεύετε ένα γραπτό κείμενο και η εργασία έχει ολοκληρωθεί. Ο βρόχος ανατροφοδότησης συνδέεται με την ολοκλήρωση. Η εργασία που βασίζεται στο σύστημα, ωστόσο, ανταμείβει τη συμπεριφορά . Ένα σύστημα δεν ολοκληρώνεται ποτέ πραγματικά με τον ίδιο τρόπο. Συνεχίζει να λειτουργεί και η αξία του δεν μετριέται τη στιγμή της κυκλοφορίας, αλλά μέσω επαναλαμβανόμενης αλληλεπίδρασης.

Αυτό άρχισε να αλλάζει τον τρόπο που αξιολογούσα τις δικές μου ιδέες.

Αντί να ρωτάω αν κάτι ήταν «καλό» ως ολοκληρωμένο τεχνούργημα , άρχισα να ρωτάω αν θα μπορούσε να παράγει ενδιαφέροντα αποτελέσματα υπό διαφορετικές συνθήκες. Αντί να επικεντρωθώ στο πώς φαινόταν ή διαβάζονταν κάτι μεμονωμένα, άρχισα να σκέφτομαι πώς θα συμπεριφερόταν όταν τεθεί σε κίνηση. Αυτή η μετατόπιση στα κριτήρια αξιολόγησης ήταν ανεπαίσθητη αλλά θεμελιώδης. Σηματοδότησε την αρχή ενός διαφορετικού είδους δημιουργικής σκέψης.

Σε αυτό το στάδιο, δεν έφτιαχνα ακόμη παιχνίδια. Δεν προσπαθούσα καν ρητά να δημιουργήσω διαδραστική ψυχαγωγία. Αυτό που έκανα, χωρίς να το αναγνωρίζω πλήρως, ήταν να χτίζω ένα νοητικό μοντέλο στο οποίο τα συστήματα γίνονταν η κύρια μονάδα δημιουργικού σχεδιασμού.

Αυτό το μοντέλο άρχισε να εμφανίζεται παντού όπου κοίταξα.

Στα ψηφιακά μέσα, άρχισα να βλέπω τις πλατφόρμες διανομής όχι ως κανάλια αλλά ως συστήματα που διαμορφώνουν το περιεχόμενο μέσω αλγοριθμικών και κοινωνικών βρόχων ανατροφοδότησης. Στην κινούμενη εικόνα, άρχισα να παρατηρώ πώς ο συγχρονισμός και η αλληλεπίδραση θα μπορούσαν να αναδιατυπωθούν ως συμπεριφορά βασισμένη σε κανόνες . Ακόμα και σε απλά διαδικτυακά έργα, άρχισα να βλέπω ευκαιρίες για την εισαγωγή ποικιλομορφίας, ανταπόκρισης και αναδυόμενων αποτελεσμάτων.

Η βασική αλλαγή δεν ήταν τεχνική. Ήταν θέμα αντίληψης.

Σταμάτησα να σκέφτομαι τη δημιουργική εργασία ως κάτι που υπάρχει σε ολοκληρωμένη κατάσταση και άρχισα να τη σκέφτομαι ως κάτι που υπάρχει σε μια κατάσταση αλληλεπίδρασης.

Εδώ είναι που η έννοια της « συμπεριφοράς » έγινε κεντρική, παρόλο που δεν είχα ακόμη επίσημη γλώσσα γι' αυτήν. Μια συμπεριφορά διαφέρει από μια έξοδο επειδή υπονοεί συνέχεια με την πάροδο του χρόνου. Υπονοεί απόκριση. Υπονοεί μια σχέση μεταξύ

εισόδου και συστήματος. Μόλις αυτή η ιδέα γίνει ορατή, γίνεται δύσκολο να αγνοηθεί. Κάθε μέσο αρχίζει να χωρίζεται σε δύο κατηγορίες: αυτά που εκφράζουν και αυτά που ανταποκρίνονται.

Εκείνη την εποχή, εξακολουθούσα να κινούμαι μεταξύ πολλαπλών κλάδων. Κινούμενα σχέδια, ψηφιακό περιεχόμενο και πρώιμα πειράματα προγραμματισμού. Τα όρια μεταξύ τους άρχιζαν να διαλύονται. Αυτό που είχε ολοένα και μεγαλύτερη σημασία δεν ήταν το ίδιο το μέσο, αλλά το αν το σύστημα με το οποίο δούλευα επέτρεπε την αλληλεπίδραση.

Αυτή η σταδιακή σύγκλιση δημιούργησε μια αίσθηση κατεύθυνσης, ακόμη και ελλείψει ενός καθορισμένου στόχου. Δεν αυτοπροσδιοριζόμουν ακόμη ως προγραμματιστής παιχνιδιών, αλλά μείωνα σταθερά την απόσταση μεταξύ της δουλειάς μου και των αρχών που ορίζουν τον σχεδιασμό παιχνιδιών: κανόνες, αλληλεπίδραση, βρόχοι ανατροφοδότησης και αναδυόμενη συμπεριφορά .

Κοιτάζοντας πίσω, είναι σαφές ότι αυτή η φάση δεν ήταν προετοιμασία με μια επιφανειακή έννοια. Ήταν δομική ευθυγράμμιση. Κάθε μικρό σύστημα που έχτισα, όσο απλό κι αν ήταν, ενίσχυε την ίδια υποκείμενη ιδέα: ότι το πιο ενδιαφέρον δημιουργικό έργο συμβαίνει όταν ένα σύστημα επιτρέπεται να παράγει αποτελέσματα που δεν είναι πλήρως προκαθορισμένα.

Τελικά, αυτή η συνειδητοποίηση θα μετατοπιζόταν από την υποκείμενη διαίσθηση σε σαφή κατεύθυνση. Θα με οδηγούσε στην πρώτη μου αληθινή απόπειρα να δημιουργήσω ένα σύστημα τύπου παιχνιδιού, κάτι που αργότερα θα γινόταν η πρώτη μου εμπορική κυκλοφορία.

Αλλά σε αυτό το σημείο της ιστορίας, το μέλλον ήταν ακόμα απροσδιόριστο.

Το μόνο που υπήρχε ήταν μια αυξανόμενη βεβαιότητα ότι η στατική δημιουργική δουλειά δεν ήταν πλέον αρκετή και ότι ό,τι κι αν ακολουθούσε θα έπρεπε να συμπεριφερθεί σωστά.

Κεφάλαιο 7: Το Πρώτο Σύστημα Που Εβαλα Στον Κόσμο

Η Gluttony αντιπροσώπευε την πρώτη φορά που βίωσα τις συνέπειες της κυκλοφορίας ενός συστήματος στον κόσμο. Πριν από αυτό το όριο, μπορείς να επαναλαμβάνεις ελεύθερα. Τα συστήματα μπορούν να αποτύχουν χωρίς κόστος, οι ιδέες μπορούν να παραμείνουν ημιτελείς και τα αποτελέσματα υπάρχουν κυρίως ως προσωπική μάθηση. Μετά από αυτό το όριο, όλα αλλάζουν. Ένα σύστημα δεν είναι πλέον μια εσωτερική άσκηση κατανόησης. Γίνεται κάτι που υπάρχει ανεξάρτητα, σε περιβάλλοντα που δεν ελέγχεις, αλληλεπιδρώντας με ανθρώπους που δεν θα συναντήσεις ποτέ.

Για μένα, αυτό το όριο ξεπεράστηκε με το πρώτο μου εμπορικό παιχνίδι, *το Gluttony* .

Όταν άρχισα να εργάζομαι πάνω σε αυτό, σκεφτόμουν ήδη με όρους συστημάτων και όχι στατικών αποτελεσμάτων. Αυτή η μετατόπιση δεν είχε ακόμη εδραιωθεί πλήρως σε επαγγελματική ταυτότητα, αλλά δεν ήταν πλέον ούτε θεωρητική. Καταλάβαινα, τουλάχιστον εννοιολογικά, ότι η πιο ενδιαφέρουσα δημιουργική δουλειά συμβαίνει όταν ορίζεις κανόνες που παράγουν συμπεριφορά και όχι σταθερές ακολουθίες γεγονότων. Αυτό που δεν καταλάβαινα ακόμα ήταν τι σήμαινε να απελευθερώσεις ένα τέτοιο σύστημα στον κόσμο και να του επιτρέψεις να λειτουργεί χωρίς παρέμβαση.

Η Gluttony ξεκίνησε ως μια απλή ιδέα, αλλά η απλότητα στην έννοια είναι συχνά παραπλανητική. Το σύστημα χτίστηκε γύρω από έναν μόνο βρόχο συμπεριφοράς : μια οντότητα που ελέγχεται από τον παίκτη, ένα περιβάλλον που παράγει αντικείμενα που πέφτουν και ένα σύνολο κανόνων που καθόριζε πώς η αλληλεπίδραση μεταξύ των δύο θα παρήγαγε αποτελέσματα με την πάροδο του χρόνου. Επιφανειακά,

ήταν απλό. Αλλά κάτω από αυτή την απλότητα υπήρχε μια δομή που μπορούσε να γίνει κατανοητή σωστά μόνο όταν βρισκόταν σε κίνηση.

Ο παίκτης έλεγχε ένα ανοιχτό στόμα τοποθετημένο στο κάτω μέρος της οθόνης. Αντικείμενα έπεφταν από πάνω με ποικίλους ρυθμούς και με διαφορετικές ιδιότητες. Ορισμένα αντικείμενα συνέβαλαν θετικά στο σύστημα όταν καταναλώνονταν. Άλλα εισήγαγαν ποινές ή αρνητική ανατροφοδότηση που συσσωρεύονταν με την πάροδο του χρόνου. Ολόκληρη η εμπειρία δεν οριζόταν από μια αφηγηματική ακολουθία, αλλά από τη συνεχή αλληλεπίδραση μεταξύ εισόδου, κανόνα και συνέπειας.

Αυτό που είχε μεγαλύτερη σημασία, ωστόσο, δεν ήταν οι ίδιοι οι μηχανικοί, αλλά το γεγονός ότι σχημάτιζαν ένα κλειστό σύστημα που μπορούσε να λειτουργήσει χωρίς την παρουσία μου μόλις αναπτύσσονταν.

Αυτή είναι μια διάκριση που είναι εύκολο να παραβλεφθεί κατά τον σχεδιασμό διαδραστικής εργασίας μεμονωμένα. Κατά την κατασκευή του συστήματος, εξακολουθείτε να έχετε ουσιαστικά τον έλεγχο. Προσαρμόζετε τις παραμέτρους, βελτιώνετε τη συμπεριφορά και δοκιμάζετε επανειλημμένα τα αποτελέσματα. Σε αυτό το περιβάλλον, το σύστημα μοιάζει με επέκταση της πρόθεσής σας. Συμπεριφέρεται όπως αναμένεται επειδή το διαμορφώνετε συνεχώς.

Η ανάπτυξη καταργεί αυτή την ψευδαίσθηση.

Μόλις κυκλοφόρησε *το Gluttony* , σταμάτησε να είναι μια άσκηση σχεδιασμού και έγινε μια αυτόνομη δομή. Εισήλθε σε ένα περιβάλλον γεμάτο απρόβλεπτη συμπεριφορά , μεταβλητό εύρος προσοχής και περιορισμούς του πραγματικού κόσμου που δεν μπορούσαν να προσομοιωθούν κατά την ανάπτυξη. Το σύστημα άρχισε να παράγει αποτελέσματα που δεν βρίσκονταν πλέον υπό την άμεση επιρροή μου. Δεν ήταν πλέον ένας ελεγχόμενος βρόχος μεταξύ σχεδιαστή και πρωτοτύπου. Ήταν μια ζωντανή αλληλεπίδραση μεταξύ συστήματος και παίκτη.

Εδώ είναι που η εννοιολογική διάκριση που ανέπτυσσα άρχισε να αποκαλύπτει τις πρακτικές της επιπτώσεις. Ένα σύστημα δεν ορίζεται από το πώς συμπεριφέρεται μεμονωμένα, αλλά από το πώς συμπεριφέρεται υπό εξωτερική πίεση. Τη στιγμή που εκτίθεται σε πραγματικούς χρήστες, αρχίζει να αποκαλύπτει ιδιότητες που ήταν αόρατες κατά την ανάπτυξη. Μικρές αποφάσεις σχεδιασμού ενισχύονται. Μικρές ανισορροπίες γίνονται δομικά ζητήματα. Οι βρόχοι ανατροφοδότησης που φαίνονταν σταθεροί στις δοκιμές μπορούν να συμπεριφερθούν απρόβλεπτα σε μεγάλη κλίμακα.

Ταυτόχρονα, συμβαίνει κάτι άλλο εξίσου σημαντικό. Το σύστημα αρχίζει να παράγει νόημα που δεν υπήρχε κατά τη δημιουργία του. Οι παίκτες δεν αλληλεπιδρούν με τους κανόνες αφηρημένα. Τους ερμηνεύουν, τους εκμεταλλεύονται, τους παρερμηνεύουν και προσαρμόζονται σε αυτούς. Το αποτέλεσμα είναι ότι το σύστημα παράγει εμπειρίες που δημιουργούνται εν μέρει μέσω σχεδιασμού και εν μέρει μέσω αλληλεπίδρασης.

Αυτή ήταν η πρώτη φορά που βίωσα αυτή τη διπλή συγγραφή με συγκεκριμένο τρόπο.

Στα παραδοσιακά μέσα, το νόημα μεταδίδεται σε μεγάλο βαθμό. Στα διαδραστικά συστήματα, το νόημα παράγεται εν μέρει. Ο σχεδιαστής ορίζει περιορισμούς, αλλά ο παίκτης ορίζει τροχιές εντός αυτών των περιορισμών. Αυτό που προκύπτει δεν είναι μια μεμονωμένη εμπειρία, αλλά ένας χώρος πιθανών εμπειριών που διαμορφώνονται τόσο από τη δομή όσο και από τη συμπεριφορά .

Η Gluttony δεν ήταν περίπλοκη με βάση τα πρότυπα του κλάδου, αλλά η πολυπλοκότητα δεν είναι το μέτρο που έχει σημασία σε αυτές τις καταστάσεις. Αυτό που είχε σημασία ήταν ότι λειτουργούσε ως ένα πλήρες επαναλαμβανόμενο σύστημα που λειτουργούσε ελεύθερα. Λάμβανε δεδομένα εισόδου, τα επεξεργαζόταν σύμφωνα με καθορισμένους κανόνες και παρήγαγε αποτελέσματα που ανατροφοδοτούσαν τη συμπεριφορά των παικτών . Αυτός ο βρόχος συνεχιζόταν ανεξάρτητα από τη δική μου συμμετοχή.

Για πρώτη φορά, δεν παρατηρούσα απλώς ένα σύστημα. Ήμουν υπεύθυνος για ένα σύστημα που λειτουργούσε ενεργά εκτός του ελέγχου μου.

Αυτή η ευθύνη αλλάζει τη φύση της δημιουργίας με έναν θεμελιώδη τρόπο.

Όταν εργάζεστε ιδιωτικά, η αποτυχία είναι αφηρημένη. Μπορείτε να προσαρμόσετε, να επανεκκινήσετε ή να εγκαταλείψετε συστήματα χωρίς συνέπειες. Όταν εργάζεστε δημόσια, η αποτυχία γίνεται παρατηρήσιμη. Όχι με καταστροφική έννοια, αλλά με συνεχή, κατανεμημένο τρόπο. Τα συστήματα δεν επιτυγχάνουν ή αποτυγχάνουν απλώς. Συμπεριφέρονται με τρόπους που είτε διατηρούν είτε χάνουν την εμπλοκή με την πάροδο του χρόνου. Αυτή η συμπεριφορά αντανακλάται πίσω στο σχεδιασμό με τρόπους που είναι αδύνατο να αγνοηθούν.

Αυτό που άρχισα να καταλαβαίνω μέσα από *το Gluttony* ήταν ότι ο σχεδιασμός ενός συστήματος δεν ισοδυναμεί με την πρόβλεψη των αποτελεσμάτων του. Είναι η πράξη του καθορισμού περιορισμών εντός των οποίων τα αποτελέσματα αναπόφευκτα θα υπερβούν τις προβλέψεις σας. Αυτό δεν αποτελεί ελάττωμα της διαδικασίας. Είναι το καθοριστικό χαρακτηριστικό των διαδραστικών συστημάτων.

Η εμπειρία αυτή διευκρίνισε επίσης κάτι που είχε διαμορφωθεί από την περίοδο του Amazon Prime Video, αλλά δεν είχε ακόμη διατυπωθεί πλήρως. Η διαφορά μεταξύ των παραδοσιακών συστημάτων πολυμέσων και των συστημάτων παιχνιδιών δεν είναι απλώς η διαδραστικότητα. Είναι η θέση της αβεβαιότητας. Στα γραμμικά μέσα, η αβεβαιότητα επιλύεται πριν από την κυκλοφορία. Στα διαδραστικά συστήματα, η αβεβαιότητα μετατοπίζεται στον χρόνο εκτέλεσης. Δεν εξαλείφεται. Εξωτερικεύεται στη συμπεριφορά .

Στο *Gluttony* , αυτό σήμαινε ότι κάθε στιγμή αλληλεπίδρασης ήταν μια διαπραγμάτευση μεταξύ του επιδιωκόμενου σχεδιασμού και της αναδυόμενης συμπεριφοράς . Το σύστημα ήταν απλό, αλλά ο χώρος των πιθανών αλληλεπιδράσεων όχι. Με την πάροδο του χρόνου, αυτό το

χάσμα μεταξύ πρόθεσης και συμπεριφοράς έγινε το πιο σημαντικό μέρος της εργασίας.

Αυτό που μου παρέμεινε μετά την κυκλοφορία δεν ήταν κάποιο συγκεκριμένο αποτέλεσμα, μέτρο ή υποδοχή. Ήταν η συνειδητοποίηση ότι είχα ξεπεράσει ένα δομικό όριο στην δημιουργική μου πρακτική. Δεν κατασκεύαζα πλέον αντικείμενα για να καταναλωθούν. Κατασκεύαζα συστήματα που λειτουργούσαν ανεξάρτητα από εμένα μόλις κυκλοφορούσαν. Οι συνέπειες αυτής της αλλαγής δεν ήταν ακόμη απολύτως σαφείς, αλλά η κατεύθυνση ήταν μη αναστρέψιμη.

Ένα σύστημα, από τη στιγμή που θα απελευθερωθεί, δεν μπορεί να επιστρέψει σε μια καθαρά εννοιολογική κατάσταση. Συνεχίζει να υπάρχει ως συμπεριφορά . Για πρώτη φορά, κατάλαβα τι σήμαινε να είσαι υπεύθυνος για αυτή τη συμπεριφορά .

Κεφάλαιο 8: Όταν Το Σύστημα Αρχίζει Να Αντιμιλάει

Η κυκλοφορία ενός συστήματος στον κόσμο δημιουργεί ένα είδος διαχωρισμού που είναι εύκολο να υποτιμηθεί πριν συμβεί. Κατά την ανάπτυξη, όλα εξακολουθούν να περιέχονται σε ένα ελεγχόμενο περιβάλλον. Κατανοείτε τους κανόνες επειδή τους γράψατε, κατανοείτε τα όρια επειδή τα ορίσατε και κατανοείτε τα αποτελέσματα επειδή τα έχετε ήδη δει στις δοκιμές. Σε αυτήν την κατάσταση, το σύστημα φαίνεται σταθερό, ακόμη και προβλέψιμο. Τη στιγμή που κυκλοφορεί, αυτή η σταθερότητα διαλύεται.

Με *το Gluttony* , το σύστημα δεν άλλαξε στον κώδικά του . Αυτό που άλλαξε ήταν τα πάντα γύρω του. Μπήκε σε ένα περιβάλλον που δεν διαμορφωνόταν πλέον από τις προσδοκίες μου, αλλά από τη συμπεριφορά των ανθρώπων που αλληλεπιδρούσαν με αυτό ανεξάρτητα από εμένα. Στην αρχή, αυτό μοιάζει με επέκταση των δοκιμών. Περιμένεις διακύμανση, περιμένεις κάποια απρόβλεπτη φύση. Αλλά πολύ γρήγορα, γίνεται σαφές ότι αυτό που παρατηρείς δεν είναι

διακύμανση εντός των αναμενόμενων ορίων. Είναι κάτι μεγαλύτερο. Είναι το σύστημα που αποκαλύπτει πτυχές του εαυτού του που δεν ήταν ποτέ ορατές κατά την ανάπτυξη. Η πρώτη αισθητή αλλαγή δεν είναι τεχνική. Είναι συμπεριφορική .

Οι παίκτες δεν αλληλεπιδρούν με τα συστήματα με τον τρόπο που φαντάζονται οι σχεδιαστές. Δεν διαβάζουν τους κανόνες ως οδηγίες για την προβλεπόμενη συμπεριφορά . Τους διαβάζουν ως περιορισμούς που πρέπει να διερευνηθούν. Αυτή η διαφορά είναι ανεπαίσθητη αλλά θεμελιώδης. Ένας σχεδιαστής τείνει να σκέφτεται με βάση την προβλεπόμενη εμπειρία. Ένας παίκτης σκέφτεται με βάση το πιθανό πλεονέκτημα. Όπου ο σχεδιαστής βλέπει δομή, ο παίκτης βλέπει ευκαιρία.

Ως αποτέλεσμα, αρχίζουν να εμφανίζονται αλληλεπιδράσεις που δεν σχεδιάστηκαν ρητά, αλλά υποστηρίζονται πλήρως από τη λογική του συστήματος. Ορισμένες από αυτές τις συμπεριφορές είναι αποτελεσματικές βελτιστοποιήσεις των κανόνων. Άλλες είναι παρερμηνείες που εξακολουθούν να λειτουργούν εντός του συστήματος. Και μερικές είναι εντελώς απροσδόκητα αποτελέσματα που αποκαλύπτουν κρυφές ιδιότητες του ίδιου του σχεδιασμού. Αυτό που γίνεται αμέσως σαφές είναι ότι ένα σύστημα δεν παραμένει πανομοιότυπο με τον εαυτό του μόλις παρατηρηθεί μέσω της χρήσης. Αποκτά συμπεριφορά . Αυτό είναι το σημείο όπου το σύστημα αρχίζει να «αντιδρά».

Όχι κυριολεκτικά, φυσικά, αλλά με την έννοια ότι αρχίζει να παράγει αντιδράσεις που δεν έχουν δημιουργηθεί άμεσα. Αρχίζουν να συσσωρεύονται μοτίβα παιχνιδιού. Ορισμένες στρατηγικές γίνονται κυρίαρχες, ενώ άλλες εξαφανίζονται. Ορισμένα στοιχεία του συστήματος αποδεικνύονται πιο επιδραστικά από ό,τι αναμενόταν αρχικά, ενώ άλλα γίνονται άσχετα ή αόρατα στην πράξη. Το σύστημα αρχίζει να εκφράζει τη δική του εσωτερική λογική μέσω της χρήσης και όχι μέσω της πρόθεσης σχεδιασμού. Στην αρχή, αυτό μπορεί να είναι αποπροσανατολιστικό.

Υπάρχει μια φυσική υπόθεση στις πρώιμες εργασίες σχεδιασμού ότι η σαφήνεια της πρόθεσης θα μεταφραστεί σε σαφήνεια της εμπειρίας. Εάν κάτι έχει σχεδιαστεί για να συμπεριφέρεται με έναν συγκεκριμένο τρόπο, αναμένεται να βιωθεί με αυτόν τον τρόπο. Αλλά τα συστήματα δεν διατηρούν την πρόθεση. Διατηρούν τη δομή. Και η δομή ερμηνεύεται διαφορετικά ανάλογα με τον τρόπο που χρησιμοποιείται.

Με *το Gluttony* , αυτό σήμαινε ότι η εμπειρία που είχα σχεδιάσει στη θεωρία δεν ήταν η ίδια με την εμπειρία που προέκυψε στην πράξη. Ο βασικός βρόχος παρέμεινε άθικτος, αλλά η σημασία αυτού του βρόχου άλλαζε ανάλογα με το πώς οι παίκτες ασχολούνταν με αυτόν με την πάροδο του χρόνου. Ορισμένες αλληλεπιδράσεις έγιναν πιο κεντρικές από το αναμενόμενο. Άλλες έγιναν δευτερεύουσες ή άσχετες. Το σύστημα άρχισε να αναδιοργανώνεται γύρω από μοτίβα συμπεριφοράς που δεν είχα σχεδιάσει ρητά.

Εδώ αρχίζει να διαμορφώνεται μια κριτική συνειδητοποίηση. Ένα σύστημα δεν ορίζεται από τον προβλεπόμενο σχεδιασμό του. Ορίζεται από το άθροισμα των αλληλεπιδράσεων που παράγει όταν εκτίθεται σε πραγματική συμπεριφορά . Μόλις αυτό γίνει ορατό, αλλάζει ο ρόλος του σχεδιαστή. Το έργο δεν περιορίζεται πλέον στην κατασκευή συστημάτων. Γίνεται η ερμηνεία τους. Δεν αποφασίζετε πλέον μόνο τι πρέπει να κάνει ένα σύστημα. Παρατηρείτε επίσης τι κάνει και προσαρμόζετε ανάλογα την κατανόησή σας γι' αυτό.

Αυτό δημιουργεί έναν βρόχο ανατροφοδότησης που δεν υπήρχε κατά την ανάπτυξη. Κατά τη δημιουργία, η ανατροφοδότηση είναι εσωτερική και άμεση. Κατά την ανάπτυξη, η ανατροφοδότηση είναι εξωτερική και καθυστερημένη. Δεν βρίσκεστε πλέον μέσα στο σύστημα. Το παρατηρείτε από έξω καθώς εξελίσσεται μέσω της αλληλεπίδρασης.

Μία από τις πιο σημαντικές συνέπειες αυτής της μετατόπισης είναι η συνειδητοποίηση ότι η πρόθεση σχεδιασμού είναι μόνο η αρχική συνθήκη ενός συστήματος, όχι η τελική του μορφή. Η πραγματική συμπεριφορά του συστήματος αναδύεται μέσω επαναλαμβανόμενης αλληλεπίδρασης μεταξύ δομής και χρήστη. Υπό αυτή την έννοια, κάθε

σύστημα περιέχει μέσα του πολλαπλές πιθανές ταυτότητες και ποια ταυτότητα καθίσταται κυρίαρχη εξαρτάται αποκλειστικά από τον τρόπο με τον οποίο χρησιμοποιείται.

Αυτή ήταν μια από τις πρώτες φορές που βίωσα το χάσμα μεταξύ προσδοκίας και πραγματικότητας όχι ως αποτυχία, αλλά ως θεμελιώδη ιδιότητα του διαδραστικού σχεδιασμού.

Στα παραδοσιακά μέσα ενημέρωσης, η απόκλιση από την πρόθεση συχνά θεωρείται πρόβλημα. Μια σκηνή δεν έχει την αναμενόμενη έκβαση, μια αφήγηση ερμηνεύεται διαφορετικά από την προβλεπόμενη ή η αντίδραση του κοινού αποκλίνει από την κατεύθυνση του συγγραφέα. Στα διαδραστικά συστήματα, αυτή η απόκλιση δεν αποτελεί εξαίρεση. Είναι ο βασικός μηχανισμός. Το σύστημα έχει σχεδιαστεί ακριβώς για να παράγει αποτελέσματα που δεν είναι πλήρως προκαθορισμένα.

Αυτό σημαίνει ότι η «ορθότητα» καθίσταται μια λιγότερο χρήσιμη έννοια. Αντίθετα, αυτό που προκύπτει είναι η εστίαση στη συμπεριφορά . Τι κάνει στην πραγματικότητα το σύστημα; Ποια μοτίβα αναδύονται με την πάροδο του χρόνου; Τι είδους αλληλεπιδράσεις ενθαρρύνει, αποθαρρύνει ή αγνοεί εντελώς;

Με *το Gluttony* , αυτά τα ερωτήματα έγιναν πιο σημαντικά από οποιαδήποτε μεμονωμένη απόφαση σχεδιασμού. Το σύστημα ήταν μικρό, αλλά ακόμη και μέσα στο περιορισμένο πεδίο εφαρμογής του, απέδειξε ότι η συμπεριφορά δεν μπορούσε να προβλεφθεί πλήρως στο σημείο της δημιουργίας. Έπρεπε να παρατηρηθεί εν κινήσει. Αυτή η παρατήρηση είχε μια ευρύτερη επίπτωση που εκτεινόταν πέρα από το ίδιο το παιχνίδι.

Υποστήριξε ότι ο σχεδιασμός διαδραστικών συστημάτων δεν είναι μια εφάπαξ πράξη κατασκευής, αλλά μια συνεχής διαδικασία ερμηνείας. Ένα σύστημα δεν είναι ποτέ πλήρως γνωστό τη στιγμή της κυκλοφορίας του. Γίνεται γνωστό σταδιακά, μέσω αλληλεπίδρασης, ανατροφοδότησης και συσσώρευσης συμπεριφοράς με την πάροδο του χρόνου. Υπό αυτή την έννοια, το σύστημα δεν είναι στατικό. Ορίζεται συνεχώς από τον τρόπο που χρησιμοποιείται.

Σε αυτό το στάδιο της εργασίας μου, αυτή η συνειδητοποίηση δεν είχε ακόμη μετατραπεί πλήρως σε επίσημη μεθοδολογία σχεδιασμού, αλλά ήταν αδύνατο να αγνοηθεί. Επηρέασε τον τρόπο που σκεφτόμουν κάθε επόμενη ιδέα. Άρχισα να προβλέπω όχι μόνο τι θα έκανε ένα σύστημα, αλλά και πώς θα μπορούσε να παρερμηνευτεί, να επανερμηνευτεί ή να επαναχρησιμοποιηθεί μέσω της αλληλεπίδρασης.

Αυτή η μετατόπιση άλλαξε επίσης τη συναισθηματική σχέση με τη δημιουργική εργασία. Υπάρχει μια λεπτή διαφορά μεταξύ της οικοδόμησης κάτι που τελειώνει όταν το απελευθερώνεις και της οικοδόμησης κάτι που συνεχίζει να εξελίσσεται εν τη απουσία σου. Το τελευταίο εισάγει ένα είδος συνεχούς ευθύνης. Όχι επειδή το σύστημα απαιτεί συντήρηση από τεχνικής άποψης, αλλά επειδή συνεχίζει να παράγει αποτελέσματα που διαμορφώνονται εν μέρει από τις αρχικές σου αποφάσεις.

Αυτό που άρχισα να καταλαβαίνω, μέσα από αυτή την εμπειρία, ήταν ότι τα συστήματα δεν τελειώνουν με την ανάπτυξη. Ξεκινούν με την ανάπτυξη. Και μόλις ξεκινήσουν, αρχίζουν να μιλούν σε μια γλώσσα που μπορεί να μαθευτεί μόνο παρακολουθώντας τη συμπεριφορά τους.

Κεφάλαιο 9: Η Επανάληψη Ξεκινά Οταν Το Σύστημα Αρνείται Να Παραμείνει Ακίνητο

Υπάρχει μια κοινή παρανόηση σχετικά με τα δημιουργικά συστήματα: ότι μόλις κυκλοφορήσουν, η κύρια εργασία έχει ολοκληρωθεί. Η λογική πίσω από αυτήν την υπόθεση είναι απλή. Δημιουργείτε κάτι, το λανσάρετε και το αποτέλεσμα αξιολογείται εξωτερικά. Αυτό που ακολουθεί συχνά αντιμετωπίζεται ως δευτερεύον: διορθώσεις σφαλμάτων, βελτιώσεις, βελτιώσεις ή, σε ορισμένες περιπτώσεις, εγκατάλειψη. Αλλά αυτό το πλαίσιο παραβλέπει κάτι ουσιώδες σχετικά με τα συστήματα που υπάρχουν στην άγρια φύση. Η

κυκλοφορία δεν είναι το τέλος της κατασκευής. Είναι η αρχή της έκθεσης σε δυνάμεις που δεν ήταν πλήρως ορατές κατά τον σχεδιασμό.

Αφότου η *Gluttony* μπήκε στον κόσμο και άρχισε να δημιουργεί συμπεριφορές ανεξάρτητες από τον άμεσο έλεγχό μου, έφτασα σε ένα στάδιο που έμοιαζε λιγότερο με ολοκλήρωση και περισσότερο με αστάθεια. Το σύστημα δεν παρέμεινε στατικό για αρκετό καιρό ώστε να θεωρηθεί «ολοκληρωμένο» με οποιαδήποτε ουσιαστική έννοια. Αντίθετα, άρχισε να αποκαλύπτει σημεία πίεσης. Περιοχές όπου οι μικρές σχεδιαστικές αποφάσεις δημιουργούσαν δυσανάλογες επιπτώσεις μόλις εκτίθεντο σε πραγματική αλληλεπίδραση.

Αρχικά, αυτό ερμηνεύτηκε με τον απλούστερο δυνατό τρόπο: ως εργασία προσαρμογής. Ορισμένες τιμές ήταν πολύ ισχυρές, ορισμένοι βρόχοι ανατροφοδότησης πολύ αδύναμοι, ορισμένες αλληλεπιδράσεις πιο κυρίαρχες από ό,τι προβλεπόταν. Το ένστικτο ήταν να τις αντιμετωπίσω ως τεχνικές διορθώσεις. Αλλά με την πάροδο του χρόνου, έγινε σαφές ότι αυτό που παρατηρούσα δεν ήταν μια σειρά από μεμονωμένα ζητήματα. Ήταν το σύστημα που εξέφραζε την πραγματική του συμπεριφορά υπό συνεχή χρήση. Αυτό είναι το σημείο όπου η επανάληψη παύει να είναι προαιρετική.

Η επανάληψη, στην πρώιμη μορφή της, συχνά συγχέεται με την τελειοποίηση. Μια διαδικασία βελτίωσης αυτού που ήδη υπάρχει. Αλλά στα διαδραστικά συστήματα, η επανάληψη έχει διαφορετικό ρόλο. Δεν είναι αισθητική. Είναι δομική. Κάθε αλλαγή δεν βελτιώνει απλώς το σύστημα. Επαναπροσδιορίζει τον χώρο των πιθανών συμπεριφορών μέσα σε αυτό. Μια μικρή προσαρμογή μπορεί να μετατοπίσει τις κυρίαρχες στρατηγικές που προκύπτουν από την αλληλεπίδραση. Μια μικρή τροποποίηση στην ανατροφοδότηση μπορεί να αλλάξει εντελώς τον τρόπο με τον οποίο οι χρήστες ερμηνεύουν τους κανόνες του συστήματος. Αυτό που γίνεται φανερό είναι ότι τα συστήματα δεν σταθεροποιούνται μετά την κυκλοφορία τους. Ταλαντώνονται.

Τα πρώτα σημάδια αυτής της ταλάντωσης εμφανίστηκαν σε πρότυπα συμπεριφοράς που δεν είχα προβλέψει. Ορισμένες

αλληλεπιδράσεις έγιναν κυρίαρχες όχι επειδή προορίζονταν να είναι κεντρικές, αλλά επειδή προσέφεραν την πιο αποτελεσματική διαδρομή μέσα από τους περιορισμούς του συστήματος. Άλλες αλληλεπιδράσεις, οι οποίες είχαν σχεδιαστεί με ίση σημασία, έχασαν τη σημασία τους επειδή δεν ευθυγραμμίζονταν με την αναδυόμενη συμπεριφορά των παικτών .

Αυτό δημιούργησε ένα νέο πρόβλημα. Το ερώτημα δεν ήταν πλέον αν το σύστημα λειτουργούσε όπως είχε σχεδιαστεί, αλλά αν το σύστημα παρήγαγε τα είδη συμπεριφορών που πραγματικά ήθελα να διατηρήσω. Αυτό είναι ένα θεμελιωδώς διαφορετικό ερώτημα. Μετατοπίζει την εστίαση από την ορθότητα στην κατευθυντικότητα. Όχι «συμπεριφέρεται αυτή η λειτουργία όπως προβλέπεται», αλλά «τι είδους σύστημα έχει γίνει αυτό μέσω της χρήσης».

Σε αυτό το στάδιο, ο σχεδιασμός γίνεται αντιδραστικός με έναν τρόπο που συχνά υποτιμάται. Δεν λειτουργείτε πλέον σε έναν κλειστό βρόχο πρόθεσης και εκτέλεσης. Λειτουργείτε σε έναν κύκλο ανατροφοδότησης που περιλαμβάνει την εξωτερική συμπεριφορά ως κύρια εισροή. Το σύστημα μιλάει μέσω μοτίβων χρήσης και αυτά τα μοτίβα επηρεάζουν το επόμενο σύνολο αποφάσεων. Κάθε επανάληψη δεν είναι επομένως απλώς μια βελτίωση της αρχικής ιδέας, αλλά μια απάντηση στην πραγματικότητα που έχει δημιουργήσει το σύστημα.

Αυτό δημιουργεί μια ένταση που δεν υπήρχε κατά την αρχική ανάπτυξη. Κατά τη δημιουργία, ελέγχετε το σύστημα απευθείας. Κατά την επανάληψη, ανταποκρίνεστε σε αυτό. Η συγγραφή κατανέμεται στο χρόνο. Ο αρχικός σχεδιασμός ορίζει τις αρχικές συνθήκες, αλλά οι επόμενες εκδόσεις διαμορφώνονται από την παρατηρούμενη συμπεριφορά και όχι από την καθαρή πρόθεση.

Στην πράξη, αυτό σημαίνει ότι κάθε ενημέρωση φέρει ένα είδος ερμηνευτικής βαρύτητας. Δεν αλλάζετε απλώς αξίες ή μηχανισμούς. Κάνετε μια δήλωση σχετικά με το πώς πιστεύετε ότι έχει εξελιχθεί το σύστημα. Και επειδή το σύστημα συνεχίζει να λειτουργεί εν τη απουσία σας, αυτή η δήλωση δοκιμάζεται αμέσως ξανά σε σχέση με την πραγματικότητα.

Μία από τις πιο σημαντικές συνειδητοποιήσεις κατά τη διάρκεια αυτής της περιόδου ήταν ότι τα συστήματα αντιστέκονται στη στατική ταυτότητα. Δεν παραμένουν ευθυγραμμισμένα με τον αρχικό τους σχεδιασμό για μεγάλα χρονικά διαστήματα. Αντίθετα, παρασύρονται προς οποιεσδήποτε συμπεριφορές ενισχύονται περισσότερο από την αλληλεπίδραση. Αυτή η παρέκκλιση δεν είναι τυχαία. Δομείται από το ίδιο το σύστημα. Αλλά συχνά αποκλίνει από τις αρχικές προσδοκίες του σχεδιαστή.

Στα παραδοσιακά μέσα, η απόκλιση από την πρόθεση συχνά αντιμετωπίζεται ως απώλεια. Στα διαδραστικά συστήματα, η απόκλιση είναι η προεπιλεγμένη συνθήκη. Αυτό σημαίνει ότι η διατήρηση της ευθυγράμμισης μεταξύ πρόθεσης και συμπεριφοράς απαιτεί συνεχή εμπλοκή, όχι επειδή το σύστημα είναι χαλασμένο, αλλά επειδή είναι ενεργό.

Εκείνη την εποχή, δεν είχα ακόμη μια επίσημη γλώσσα για αυτή τη δυναμική, αλλά τη βίωνα άμεσα. Κάθε προσαρμογή που έκανα στο *Gluttony* αφορούσε λιγότερο την επίλυση προβλημάτων και περισσότερο την καθοδήγηση της συμπεριφοράς . Δεν διόρθωνα ένα ολοκληρωμένο αντικείμενο. Επηρεάζω μια συνεχιζόμενη διαδικασία. Εδώ είναι που η επανάληψη αρχίζει να παίρνει την πραγματική της μορφή.

Η επανάληψη δεν είναι επανάληψη. Είναι διαπραγμάτευση με ένα σύστημα που είναι ήδη μερικώς ανεξάρτητο. Κάθε αλλαγή είναι μια επαναβαθμονόμηση της ισορροπίας μεταξύ του προβλεπόμενου σχεδιασμού και της παρατηρούμενης συμπεριφοράς . Το σύστημα, με τη σειρά του, ανταποκρίνεται μετατοπίζοντας τη δική του ισορροπία. Με την πάροδο του χρόνου, αυτό δημιουργεί μια πολυεπίπεδη δομή αποφάσεων που είναι όλες ενσωματωμένες στο ιστορικό του τρόπου με τον οποίο έχει χρησιμοποιηθεί το σύστημα.

Αυτό που προκύπτει από αυτή τη διαδικασία δεν είναι μια τελική έκδοση, αλλά μια τροχιά. Ένα σύστημα γίνεται λιγότερο σαν ένα στατικό τεχνούργημα και περισσότερο σαν ένα αρχείο αποφάσεων που λαμβάνονται ως απάντηση στη δική του συμπεριφορά .

Αυτή η συνειδητοποίηση είχε μια ανεπαίσθητη αλλά σημαντική επίδραση στον τρόπο που άρχισα να σκέφτομαι μελλοντικά έργα. Ο στόχος δεν ήταν πλέον να δημιουργήσω μια ενιαία «σωστή» έκδοση ενός συστήματος. Ο στόχος έγινε ο σχεδιασμός συστημάτων που θα μπορούσαν να διατηρήσουν ουσιαστική επανάληψη χωρίς να καταρρεύσουν κάτω από την πολυπλοκότητά τους. Αυτός είναι ένας πολύ διαφορετικός περιορισμός σχεδιασμού. Απαιτεί να σκεφτούμε όχι μόνο την αρχική συμπεριφορά , αλλά και το πώς εξελίσσεται η συμπεριφορά με την πάροδο του χρόνου υπό επαναλαμβανόμενη έκθεση.

Αρχίζει επίσης να υποδηλώνει κάτι ευρύτερο σχετικά με τη δημιουργική εργασία γενικά. Εάν τα συστήματα είναι εγγενώς ασταθή μετά την κυκλοφορία τους, τότε η σταθερότητα δεν είναι ιδιότητα του σχεδιασμού. Είναι ιδιότητα συνεχούς εμπλοκής. Ένα σύστημα παραμένει συνεκτικό μόνο εφόσον διαμορφώνεται ενεργά σε απάντηση σε αυτό που γίνεται.

Εδώ αρχίζει να αναδύεται πιο καθαρά η σύνδεση με την ανάπτυξη παιχνιδιών μεγαλύτερης κλίμακας. Σε σύνθετα παιχνίδια, ειδικά σε αυτά που εξελίσσονται με την πάροδο του χρόνου, η πράξη της επανάληψης δεν είναι ξεχωριστή από τον σχεδιασμό. Είναι σχεδιασμός. Το σύστημα δεν είναι ποτέ πλήρως διακριτό από το ιστορικό των προσαρμογών του. Μεταφέρει αυτό το ιστορικό ως μέρος της τρέχουσας κατάστασής του.

Σε αυτό το σημείο της δουλειάς μου, απείχα πολύ από το να λειτουργήσω σε αυτή την κλίμακα. Αλλά η αρχή ήταν ήδη ορατή σε μικρότερες μορφές. Ακόμα και σε απλά συστήματα όπως *το Gluttony* , η επανάληψη αποκάλυψε ότι η συμπεριφορά δεν είναι κάτι που συμβαίνει μετά το σχεδιασμό. Είναι κάτι που οι συν-συγγραφείς σχεδιάζουν συνεχώς μετά την κυκλοφορία.

Αυτό που παρέμεινε μετά από αυτή την συνειδητοποίηση δεν ήταν μια αίσθηση ολοκλήρωσης, αλλά μια μετατόπιση της ευθύνης. Εάν τα συστήματα είναι ασταθή εξ ορισμού, τότε ο ρόλος του σχεδιαστή δεν

είναι να εξαλείψει την αστάθεια, αλλά να την καθοδηγήσει. Όχι να παράγει σταθερά αποτελέσματα, αλλά να διαμορφώσει εξελισσόμενα.

Και μόλις αυτό γίνει σαφές, η ιδέα ενός στατικού δημιουργικού έργου αρχίζει να μοιάζει λιγότερο με στόχο και περισσότερο με περιορισμό.

Κεφάλαιο 10: Όταν Τα Συστήματα Γίνονται Τρόπος Σκέψης

Μετά από αρκετά έργα, άρχισα να παρατηρώ ότι σκεφτόμουν διαφορετικά. Αυτό δεν σηματοδοτείται από μια απόφαση, ένα ορόσημο ή μια σαφώς καθορισμένη μετάβαση. Αντίθετα, εκδηλώνεται ως μια σταδιακή αναδιοργάνωση της σκέψης. Τα όρια μεταξύ των έργων αρχίζουν να θολώνουν και αυτό που κάποτε έμοιαζε με ξεχωριστές δημιουργικές προσπάθειες αρχίζει να μοιάζει με παραλλαγές της ίδιας υποκείμενης δομής.

Αφού κυκλοφόρησε *το Gluttony* και μπήκα σε μια φάση συνεχούς επανάληψης, άρχισα να παρατηρώ ότι δεν σκεφτόμουν πλέον με βάση τα μεμονωμένα έργα όπως παλιά. Νωρίτερα στη δημιουργική μου δουλειά, κάθε έργο ένιωθα αυτοτελές. Ένα κόμικ, ένα animation, ένα σύντομο ψηφιακό πείραμα, όλα αυτά υπήρχαν ως ξεχωριστές μονάδες με τη δική τους εσωτερική λογική και κριτήρια ολοκλήρωσης. Μόλις τελείωναν, αρχειοθετούνταν νοερά και αντικαθίσταντο από την επόμενη ιδέα. Αυτός ο τρόπος σκέψης άρχισε να καταρρέει.

Αντί να βλέπω κάθε έργο ως ξεχωριστή οντότητα, άρχισα να αναγνωρίζω επαναλαμβανόμενα δομικά μοτίβα από κάτω. Οι μηχανισμοί της αλληλεπίδρασης, ο τρόπος με τον οποίο σχηματίζονταν οι βρόχοι ανατροφοδότησης, η σχέση μεταξύ εισροών και αποτελεσμάτων, αυτά τα στοιχεία άρχισαν να φαίνονται συνεπή σε διαφορετικά πλαίσια. Ακόμα και όταν η επιφανειακή παρουσίαση άλλαζε, η υποκείμενη λογική συχνά δεν άλλαζε.

Αυτή η συνειδητοποίηση δεν προέκυψε ως θεωρητική γνώση. Προέκυψε μέσω της επανάληψης. Κάθε φορά που δούλευα σε ένα νέο σύστημα, εφάρμοζα ασυνείδητα τα μαθήματα που είχα μάθει από προηγούμενα. Όχι με σκόπιμο ή τυποποιημένο τρόπο, αλλά ως συσσωρευμένη διαίσθηση για το πώς συμπεριφέρονται οι διαδραστικές δομές υπό χρήση. Με την πάροδο του χρόνου, αυτό δημιούργησε την αίσθηση ότι δεν ξεκινούσα από το μηδέν με κάθε νέο έργο. Επέκτεινα μια υπάρχουσα γλώσσα. Αυτή η γλώσσα δεν ήταν οπτική ή αφηγηματική. Ήταν δομική.

Γινόταν όλο και πιο δύσκολο να διαχωρίσω την πράξη της δημιουργίας από την πράξη της ανάλυσης. Ενώ κατασκεύαζα συστήματα, παρατηρούσα ταυτόχρονα πώς συμπεριφέρονταν και αυτές οι παρατηρήσεις άρχισαν να επηρεάζουν τις μελλοντικές αποφάσεις πριν αυτές διατυπωθούν συνειδητά. Οι επιλογές σχεδιασμού δεν βασίζονταν πλέον αποκλειστικά στην πρόθεση. Επηρεάζονταν από τη μνήμη - συγκεκριμένα, από τη μνήμη του πώς τα προηγούμενα συστήματα είχαν ανταποκριθεί στην πραγματική αλληλεπίδραση.

Εδώ είναι που αρχίζει να συμβαίνει κάτι σημαντικό: η μετάβαση από τη σκέψη που βασίζεται σε έργα στη σκέψη που βασίζεται σε συστήματα.

Στη σκέψη που βασίζεται σε έργα, κάθε δημιουργία αξιολογείται με τους δικούς της όρους. Η επιτυχία ή η αποτυχία περιλαμβάνεται στα όρια αυτού του έργου. Στη σκέψη που βασίζεται σε συστήματα, κάθε δημιουργία γίνεται κατανοητή ως μέρος ενός ευρύτερου συνεχούς. Ένα ενιαίο σύστημα δεν είναι απομονωμένο. Είναι ένας κόμβος σε ένα αυξανόμενο δίκτυο αποφάσεων σχεδιασμού, παρατηρήσεων συμπεριφοράς και επαναληπτικών βελτιώσεων.

Μόλις συμβεί αυτή η μετατόπιση, η έννοια της πρωτοτυπίας αλλάζει. Οι νέες ιδέες δεν αντιμετωπίζονται πλέον ως μεμονωμένες εφευρέσεις. Αντιμετωπίζονται ως ανασυνδυασμοί δομικών αρχών που έχουν παρατηρηθεί, δοκιμαστεί και βελτιωθεί σε πολλαπλά πλαίσια. Η εστίαση απομακρύνεται από τη δημιουργία εντελώς νέων εννοιών και

κατευθύνεται προς το σχεδιασμό συστημάτων που συμπεριφέρονται με ολοένα και πιο σκόπιμους τρόπους. Αυτό δεν μειώνει τη δημιουργικότητα. Αλλάζει την τοποθεσία της.

Η δημιουργικότητα αρχίζει να έγκειται λιγότερο στην αρχική ιδέα και περισσότερο στην αρχιτεκτονική που διαμορφώνει τον τρόπο με τον οποίο συμπεριφέρονται οι ιδέες μόλις υλοποιηθούν.

Κατά τη διάρκεια αυτής της φάσης, άρχισα επίσης να παρατηρώ ότι η σκέψη μου γινόταν πιο αφηρημένη με έναν συγκεκριμένο τρόπο. Με απασχολούσε λιγότερο αυτό που αντιπροσώπευε ένα σύστημα και περισσότερο ο τρόπος λειτουργίας του. Το επιφανειακό θέμα ενός έργου, η οπτική του ταυτότητα, το αφηγηματικό του πλαίσιο, η αισθητική του κατεύθυνση έγιναν δευτερεύοντα σε σχέση με την υποκείμενη δομή του. Αυτό που είχε μεγαλύτερη σημασία ήταν ο τρόπος με τον οποίο επεξεργάζονταν οι εισροές, ο τρόπος με τον οποίο παρεχόταν η ανατροφοδότηση και ο τρόπος με τον οποίο η συμπεριφορά των χρηστών επηρέαζε τις μελλοντικές καταστάσεις του συστήματος.

Αυτή η μετατόπιση είχε μια απροσδόκητη συνέπεια. Διευκόλυνε την εναλλαγή μεταξύ διαφορετικών τύπων δημιουργικής εργασίας χωρίς να χάσει τη συνοχή της. Είτε σκεφτόμουν ένα μικρό διαδραστικό πρωτότυπο, έναν μηχανισμό παιχνιδιού είτε μια μεγαλύτερη δομική ιδέα, ουσιαστικά δούλευα μέσα στο ίδιο εννοιολογικό πλαίσιο. Το λεξιλόγιο παρέμεινε συνεπές ακόμα και όταν οι εφαρμογές άλλαξαν. Αυτό είναι το σημείο στο οποίο ένας δημιουργός σταματά να ορίζεται από το μέσο. Αντίθετα, ορίζεται από τη μέθοδο.

Η μέθοδος, με αυτή την έννοια, αναφέρεται σε έναν συνεπή τρόπο προσέγγισης προβλημάτων σε διαφορετικά πλαίσια. Δεν συνδέεται με εργαλεία ή πλατφόρμες. Συνδέεται με μοτίβα σκέψης. Μόλις μια μέθοδος γίνει σταθερή, αρχίζει να παράγει αποτελέσματα που φαίνονται συνεκτικά ακόμη και όταν εφαρμόζονται σε νέους τομείς. Αυτή ήταν η πρώτη φορά που άρχισα να αναγνωρίζω ότι η δουλειά μου ανέπτυσσε μια εσωτερική συνέπεια ανεξάρτητη από οποιοδήποτε μεμονωμένο έργο.

Αυτή η συνέπεια δεν ήταν κάτι που σχεδίασα συνειδητά. Προέκυψε από την επαναλαμβανόμενη ενασχόληση με συστήματα που συμπεριφέρονταν με παρόμοιους τρόπους παρά τις διαφορές τους. Με την πάροδο του χρόνου, αυτό οδήγησε σε έναν ολοένα και πιο ενιαίο τρόπο σκέψης για την ίδια τη δημιουργία.

Σε αυτό το στάδιο, εξακολουθούσα να εργάζομαι σε διαφορετικές μορφές ψηφιακής δημιουργίας, αλλά οι διακρίσεις μεταξύ τους γίνονταν όλο και λιγότερο σημαντικές. Αυτό που είχε σημασία ήταν αν ένα σύστημα επέτρεπε την αλληλεπίδραση, την ανατροφοδότηση και την εξέλιξη με την πάροδο του χρόνου. Αν ναι, ανήκε στον ίδιο εννοιολογικό χώρο με όλα τα άλλα πάνω στα οποία δούλευα. Αν όχι, έμοιαζε ολοένα και πιο στατικό, ακόμα κι αν ήταν οπτικά ή αφηγηματικά περίπλοκο.

Εδώ άρχισε επίσης να διαμορφώνεται η ιδέα των «αρχών σχεδιασμού», αν και όχι με επίσημη έννοια. Δεν τις κατέγραψα ούτε τις όρισα ρητά. Αντίθετα, υπήρχαν ως έμμεσοι περιορισμοί που καθοδηγούσαν τη λήψη αποφάσεων. Ορισμένοι τύποι συστημάτων μου φάνηκαν πιο ευθυγραμμισμένοι με τον τρόπο σκέψης μου από άλλους. Ορισμένα πρότυπα αλληλεπίδρασης μου φάνηκαν πιο φυσικά. Με την πάροδο του χρόνου, αυτές οι προτιμήσεις εδραιώθηκαν σε ένα σταθερό εσωτερικό πλαίσιο.

Αυτό που είναι σημαντικό να κατανοήσουμε είναι ότι αυτό το πλαίσιο δεν ήταν ιδεολογικό. Ήταν εμπειρικό. Προέκυψε από την παρατήρηση του τρόπου με τον οποίο συμπεριφέρονταν τα συστήματα όταν εκτίθεντο σε πραγματική χρήση με την πάροδο του χρόνου.

Καθώς αυτό το εσωτερικό πλαίσιο γινόταν πιο σταθερό, άρχισε να επηρεάζει όχι μόνο τον τρόπο που κατασκεύαζα συστήματα, αλλά και τον τρόπο που αξιολογούσα τις ιδέες πριν από την κατασκευή τους. Άρχισα να αξιολογώ πιθανά έργα με βάση το πώς θα συμπεριφέρονταν ως συστήματα και όχι το πώς θα εμφανίζονταν ως ολοκληρωμένα τεχνουργήματα . Αυτό το στάδιο προαξιολόγησης γινόταν ολοένα και πιο σημαντικό, επειδή φιλτράριζε ιδέες που δεν ταίριαζαν στην αναδυόμενη δομή της σκέψης μου.

Χωρίς να το συνειδητοποιώ, ανέπτυσσα μια συνεπή φιλοσοφία σχεδιασμού. Όχι με την αφηρημένη έννοια του καθορισμού αρχών που θα ακολουθούσαν οι άλλοι, αλλά με την πρακτική έννοια του σχηματισμού μιας σταθερής εσωτερικής λογικής που διέπει τον τρόπο που προσέγγιζα τη δημιουργία.

Σε αυτό το σημείο αρχίζει να εδραιώνεται η δημιουργική ταυτότητα. Όχι μέσω εξωτερικής επικύρωσης, αλλά μέσω εσωτερικής συνέπειας. Όταν η προσέγγισή σας στην οικοδόμηση συστημάτων παραμένει σταθερή σε διαφορετικά πλαίσια, το έργο σας αρχίζει να διαμορφώνει ένα αναγνωρίσιμο μοτίβο. Αυτό το μοτίβο δεν ορίζεται από το θέμα, αλλά από τη δομή.

Εδώ είναι επίσης το σημείο όπου ο διαχωρισμός μεταξύ πειραματισμού και κατεύθυνσης γίνεται πιο έντονος. Νωρίς σε μια δημιουργική καριέρα, ο πειραματισμός είναι συχνά ο κυρίαρχος τρόπος λειτουργίας. Δοκιμάζετε διαφορετικά πράγματα, εξερευνάτε διαφορετικά εργαλεία και ακολουθείτε διαφορετικά ενδιαφέροντα χωρίς μια σταθερή πορεία. Αλλά μόλις αναδυθεί μια σταθερή μέθοδος σκέψης, ο πειραματισμός αρχίζει να λειτουργεί εντός περιορισμών. Δεν είναι πλέον τυχαία εξερεύνηση. Γίνεται δομημένη παραλλαγή μέσα σε ένα καθιερωμένο πλαίσιο.

Εκείνη την εποχή, δεν αναγνώρισα ρητά ότι είχε συμβεί αυτή η μετάβαση. Δεν υπήρξε καμία στιγμή που να αποφάσισα να υιοθετήσω μια συγκεκριμένη φιλοσοφία ή να δεσμευτώ σε μια καθορισμένη μεθοδολογία. Αντίθετα, απλώς παρατήρησα ότι οι αποφάσεις μου γίνονταν πιο συνεπείς και ότι η συνέπεια παρήγαγε ολοένα και πιο συνεκτικά αποτελέσματα σε διαφορετικά έργα.

Αυτό που είχε αλλάξει δεν ήταν η παρουσία της δημιουργικότητας, αλλά η οργάνωσή της. Η δημιουργικότητα δεν ήταν πλέον κάτι που συνέβαινε σε μεμονωμένες εκρήξεις. Είχε γίνει κάτι που λειτουργούσε μέσω ενός συστήματος σκέψης. Μόλις συμβεί αυτό, τα όρια μεταξύ σκέψης και οικοδόμησης αρχίζουν να εξαφανίζονται.

Μέρος ΙΙ

Κεφάλαιο 11: Το Εργαστήριο

Οι άνθρωποι συχνά ρωτούν «τι ακολουθεί;» μετά την κυκλοφορία του πρώτου επιτυχημένου έργου τους.

Η υπόθεση πίσω από το ερώτημα είναι συνήθως απλή. Αν κάτι λειτουργεί, σίγουρα το λογικό είναι να το αξιοποιήσετε περισσότερο. Να δημιουργήσετε μια συνέχεια. Να επεκτείνετε την ιδέα. Να διπλασιάσετε τη φόρμουλα που προσέλκυσε το κοινό εξαρχής. Εκ των υστέρων, αυτό που συνέβη μετά *το Gluttony* ήταν σχεδόν ακριβώς το αντίθετο.

Σύμφωνα με τα πρότυπα που είχα θέσει για τον εαυτό μου εκείνη την εποχή, *το Gluttony* είχε σημειώσει επιτυχία. Βρήκε ένα αφοσιωμένο κοινό στο Google Play, συγκέντρωσε περίπου 2.500 παίκτες με μεγάλη αφοσίωση και, το πιο σημαντικό, απέδειξε ότι μπορούσα να πάρω μια ιδέα από τη σύλληψη μέχρι την κυκλοφορία της. Το παιχνίδι ήταν κάθε άλλο παρά τέλειο, αλλά είχε ξεπεράσει ένα σημαντικό όριο. Δεν ήταν πλέον πρωτότυπο, πείραμα ή προσωπική άσκηση. Ήταν ένα πραγματικό προϊόν που παιζόταν από πραγματικούς ανθρώπους. Η εμπειρία με άφησε με μια απροσδόκητη συνειδητοποίηση. Η δημιουργία *του Gluttony* δεν με είχε πείσει ότι ήξερα τι έκανα. Με είχε πείσει ότι είχα μόλις ξύσει την επιφάνεια.

Πριν από την κυκλοφορία ενός παιχνιδιού, η ανάπτυξη μπορεί να φαίνεται απατηλά απλή. Κοιτάτε τους αγαπημένους σας τίτλους και φαντάζεστε μια συλλογή από μηχανισμούς, χαρακτήρες, επίπεδα και έργα τέχνης που έχουν συναρμολογηθεί σε ένα τελικό προϊόν. Μόλις όμως δημιουργήσετε ένα μόνοι σας, αρχίζετε να εκτιμάτε πόσο τεράστια είναι στην πραγματικότητα η πειθαρχία. Κάθε παιχνίδι περιέχει εκατοντάδες αποφάσεις αόρατες στον παίκτη. Κάθε μηχανισμός βρίσκεται πάνω σε δεκάδες μικρότερα συστήματα. Κάθε επιτυχημένη εμπειρία υποστηρίζεται από ένα βουνό από επιλογές σχεδιασμού που το μεγαλύτερο μέρος του κοινού δεν παρατηρεί ποτέ συνειδητά. Όσο

περισσότερα μάθαινα, τόσο περισσότερο συνειδητοποιούσα τους δικούς μου περιορισμούς.

Αυτή η συνειδητοποίηση δεν με αποθάρρυνε. Αν μη τι άλλο, είχε το αντίθετο αποτέλεσμα. Για πρώτη φορά στη ζωή μου ένιωσα ότι είχα βρει μια τέχνη άξια μακροπρόθεσμης επιδίωξης. Το πρόβλημα δεν ήταν ότι έμεναν πολύ λίγα να μάθω. Το πρόβλημα ήταν ότι υπήρχαν πάρα πολλά. Ως αποτέλεσμα, μπήκα σε μια περίοδο που τώρα θεωρώ τα χρόνια του εργαστηρίου μου. Δεν αναρωτιόμουν ποιο παιχνίδι ήθελα να φτιάξω στη συνέχεια. Έθεσα ένα εντελώς διαφορετικό ερώτημα. Ποιες δεξιότητες μου έλειπαν ακόμα; Η διάκριση μπορεί να ακούγεται ανεπαίσθητη, αλλά άλλαξε εντελώς τον τρόπο που προσέγγιζα τα έργα. Η επιτυχία πέρασε σε δεύτερη μοίρα. Η μάθηση έγινε πρωταρχική.

Αυτό σήμαινε ότι άρχισα να επιλέγω έργα όχι επειδή αντιπροσώπευαν τις καλύτερες εμπορικές ευκαιρίες, αλλά επειδή αποκάλυπταν αδυναμίες στην κατανόησή μου. Κάθε παιχνίδι μετατράπηκε σε άσκηση εκπαίδευσης. Κάθε μηχανισμός μετατράπηκε σε ευκαιρία να εξερευνήσω έναν νέο τομέα σχεδιασμού. Κάθε έργο επιλέχθηκε για τις ερωτήσεις που με ανάγκασε να απαντήσω. Ένα από τα πρώτα πειράματα που προέκυψαν από αυτή τη νοοτροπία ήταν ένα παιχνίδι που ονομαζόταν *Schwarzschild* .

Η υπόθεση ήταν αρκετά απλή. Ο παίκτης έλεγχε μια μαύρη τρύπα που αιωρούνταν στο διάστημα. Μικρότερες μαύρες τρύπες μπορούσαν να καταναλωθούν και να απορροφηθούν, επιτρέποντας στον παίκτη να γίνει μεγαλύτερος και πιο ισχυρός. Οι μεγαλύτερες μαύρες τρύπες αντιπροσώπευαν απειλές ικανές να καταναλώσουν τον παίκτη. Ο στόχος ήταν η επιβίωση μέσω προσεκτικής κίνησης, τοποθέτησης και ανάπτυξης. Στα χαρτιά, ακουγόταν σαν ένα μικρό παιχνίδι arcade. Στην πράξη, έγινε μια άσκηση στην κατανόηση της προόδου.

Αυτό που με γοήτευσε στο έργο δεν ήταν οι ίδιες οι μαύρες τρύπες, αλλά ο τρόπος με τον οποίο μεταβαλλόταν η ισχύς με την πάροδο του χρόνου. Στην αρχή μιας συνεδρίας παιχνιδιού, ο παίκτης ήταν εύθραυστος και ευάλωτος. Περιοχές του χάρτη έμοιαζαν απειλητικές.

Ορισμένα αντικείμενα έπρεπε να αποφεύγονται. Καθώς το παιχνίδι προχωρούσε και η μαύρη τρύπα του παίκτη μεγάλωνε σε μέγεθος, οι ίδιοι κίνδυνοι σταδιακά μετατρέπονταν σε ευκαιρίες. Το ίδιο το περιβάλλον δεν είχε αλλάξει, ωστόσο η σχέση του παίκτη με αυτό είχε αλλάξει. Αυτό το μάθημα έμεινε στη μνήμη μου.

Η καλή πρόοδος δεν αφορά απλώς το να δίνεις στους παίκτες μεγαλύτερο αριθμό παικτών. Αφορά την αλλαγή του τρόπου με τον οποίο αντιλαμβάνονται τον κόσμο γύρω τους. Ένα παιχνίδι γίνεται συναρπαστικό όταν η ανάπτυξη αλλάζει τη συμπεριφορά αντί να αυξάνει απλώς τη δύναμη. Εκείνη την εποχή, δεν κατέγραψα αυτή την παρατήρηση πουθενά. Απλώς την κουβαλούσα μαζί μου στο επόμενο έργο. Το επόμενο έργο ήταν πολύ πιο παράξενο.

Το Cruella Run ξεκίνησε για έναν και μόνο λόγο: η κοπέλα μου είχε μια γάτα που ονομαζόταν Cruella και σκέφτηκα ότι θα ήταν διασκεδαστικό να τη μετατρέψω σε χαρακτήρα βιντεοπαιχνιδιού. Από επιχειρηματικής άποψης, αυτός ήταν ένας γελοίος λόγος για να δημιουργήσω ένα παιχνίδι. Από μαθησιακής άποψης, ήταν απολύτως έγκυρο. Το παιχνίδι πήρε τη μορφή ενός ατελείωτου δρομέα, ενός από τα πιο απλά και αναγνωρίσιμα είδη στο μέσο. Σε αντίθεση με *το Schwarzschild* , το οποίο περιστρεφόταν γύρω από την πρόοδο και την αλλαγή της δυναμικής ισχύος, *το Cruella Run* επικεντρωνόταν αποκλειστικά στην κίνηση και τον ρυθμό. Ο παίκτης ήταν πάντα σε κίνηση. Τα εμπόδια εμφανίζονταν συνεχώς. Κάθε δευτερόλεπτο απαιτούσε προσοχή.

Δουλεύοντας πάνω στο έργο με ανάγκασε να σκεφτώ την αίσθηση του παιχνιδιού με πολύ πιο συνειδητό τρόπο.

Όταν οι παίκτες περιγράφουν ένα παιχνίδι ως κάτι που τους κάνει να νιώθουν καλά, σπάνια μιλάνε για γραφικά ή ιστορία. Συνήθως περιγράφουν κάτι πολύ πιο δύσκολο να μετρηθεί. Την ανταπόκριση της κίνησης. Ο χρόνος των αλληλεπιδράσεων. Ο ρυθμός των εμποδίων. Η ανεπαίσθητη σχέση μεταξύ της εισόδου του παίκτη και της δράσης στην οθόνη.

Αυτές είναι ιδιότητες που γίνονται αμέσως προφανείς όταν απουσιάζουν και σχεδόν αόρατες όταν είναι παρούσες. Ένας ατελείωτος δρομέας δεν προσφέρει πουθενά να κρυφτεί. Αν η κίνηση φαίνεται αργή, οι παίκτες το αντιλαμβάνονται αμέσως. Αν ο συγχρονισμός φαίνεται άδικος, η απογοήτευση εμφανίζεται σχεδόν αμέσως. Αν ο ρυθμός γίνει επαναλαμβανόμενος, η πλήξη εμφανίζεται μέσα σε λίγα λεπτά.

Η κατασκευή *του Cruella Run* με δίδαξε πόσο μεγάλο μέρος του σχεδιασμού παιχνιδιών υπάρχει κάτω από τη συνειδητή επίγνωση. Οι παίκτες μπορεί να μην εξηγήσουν ποτέ ρητά γιατί κάτι τους δίνει ικανοποίηση, αλλά μπορούν να το νιώσουν αμέσως. Και πάλι, ολοκλήρωσα το πείραμα και προχώρησα. Αυτό που είχε σημασία δεν ήταν το ίδιο το παιχνίδι. Αυτό που είχε σημασία ήταν το μάθημα.

Αυτό το μοτίβο επαναλαμβανόταν ξανά και ξανά κατά τη διάρκεια αυτής της περιόδου. Αντί να αντιμετωπίζω κάθε έργο ως προορισμό, το αντιμετώπιζα ως ένα σκαλοπάτι. Κάθε ολοκληρωμένο παιχνίδι αποκάλυπτε μια νέα αδυναμία. Κάθε αδυναμία έδειχνε προς την επόμενη πρόκληση. Αυτή η διαδικασία τελικά με οδήγησε στο *Sprite Fright: Slugs & Shrooms* .

Σε αντίθεση με τα προηγούμενα έργα, αυτό το παιχνίδι εισήγαγε μια πρόκληση που δεν είχε καμία σχέση με μηχανισμούς ή προγραμματισμό. Ήταν η πρώτη φορά που βρέθηκα να δουλεύω με πνευματική ιδιοκτησία που δεν ήταν δική μου. Το έργο βασίστηκε στο *Sprite Fright* , μια πρωτότυπη παραγωγή κινουμένων σχεδίων που δημιουργήθηκε από το Blender Foundation. Ενώ το ίδιο το παιχνίδι παρέμεινε σχετικά μέτριο σε εύρος, η εμπειρία με δίδαξε κάτι σημαντικό για την επαγγελματική δημιουργικότητα. Η δημιουργία του δικού σου κόσμου είναι απελευθερωτική. Η δημιουργία μέσα στον κόσμο κάποιου άλλου είναι εκπαιδευτική.

Όταν τα επινοείς όλα μόνος σου, τα όρια του έργου είναι απείρως ευέλικτα. Αν ένας μηχανισμός δεν ταιριάζει, μπορείς να αλλάξεις το σκηνικό. Αν ένας χαρακτήρας δημιουργεί περιπλοκές, μπορείς να τον

επανασχεδιάσεις. Κάθε στοιχείο υπάρχει κατά την κρίση σου. Η εργασία με την υπάρχουσα πνευματική ιδιοκτησία αφαιρεί αυτή την ελευθερία.

Ξαφνικά ο κόσμος γίνεται ένας περιορισμός αντί για ένας κενός καμβάς. Ο πρωταγωνιστής, ένα ανθρωποειδές πλάσμα-μανιτάρι, υπήρχε ήδη. Το σκηνικό υπήρχε ήδη. Ο τόνος υπήρχε ήδη. Η ευθύνη μου δεν ήταν να επανεφεύρω το σύμπαν, αλλά να συνεισφέρω σε αυτό χωρίς να σπάσω αυτό που το έκανε αναγνωρίσιμο εξαρχής. Αυτή ήταν μια εντελώς διαφορετική δημιουργική πειθαρχία.

Το ίδιο το παιχνίδι περιστρεφόταν γύρω από την ταλάντευση μέσα σε ένα δασικό περιβάλλον, την προσγείωση σε γυμνοσάλιαγκες διατηρώντας παράλληλα την ορμή τους και την προώθηση προς τη γραμμή τερματισμού. Αν κάποιος αστοχούσε σε ένα άλμα, έχανε την ορμή του ή δεν προσγειωνόταν σωστά, ο παίκτης θα έπεφτε και θα πέθαινε. Μηχανικά, η πρόκληση επικεντρώνονταν γύρω από την κίνηση και την τροχιά. Δημιουργικά, ωστόσο, η μεγαλύτερη πρόκληση αφορούσε την εκμάθηση της αυτοσυγκράτησης. Για πρώτη φορά, έπρεπε να σκέφτομαι λιγότερο σαν συγγραφέας και περισσότερο σαν συνεργάτης. Αυτή η διάκριση θα γινόταν ολοένα και πιο σημαντική αργότερα στην καριέρα μου.

Κοιτάζοντας πίσω τώρα, αυτό που μου κάνει περισσότερο εντύπωση σε αυτή την περίοδο είναι το πόσο αποκομμένη φαινόταν από οποιοδήποτε ευρύτερο σχέδιο. Δεν υπήρχε οδικός χάρτης ή προσεκτικά δομημένη στρατηγική. Δεν έχτιζα ένα συγκεκριμένο franchise ούτε προσπαθούσα να δημιουργήσω μια αναγνωρίσιμη ταυτότητα μάρκας. Στην πραγματικότητα, αν είχατε εξετάσει τα έργα ξεχωριστά, μπορεί να είχατε καταλήξει στο συμπέρασμα ότι δεν είχαν σχεδόν τίποτα κοινό. Ένα παιχνίδι αφορούσε μαύρες τρύπες. Ένα άλλο αφορούσε μια γάτα. Ένα άλλο αφορούσε ένα μανιτάρι που αιωρούνταν μέσα σε ένα δάσος. Τα έργα φαίνονταν τυχαία και αυτό που τα συνέδεε ήταν αόρατο. Κάθε παιχνίδι είχε σχεδιαστεί για να με διδάξει κάτι που δεν γνώριζα ήδη. Αυτό ήταν το πραγματικό έργο. Τα ίδια τα παιχνίδια ήταν απλώς το πρόγραμμα σπουδών.

Μόνο χρόνια αργότερα άρχισα να εκτιμώ την αξία αυτής της προσέγγισης. Πολλοί δημιουργοί παγιδεύονται από την πρώτη τους επιτυχία. Ανακαλύπτουν μια φόρμουλα που λειτουργεί και ξοδεύουν χρόνια προστατεύοντάς την. Η φόρμουλα γίνεται μια ζώνη άνεσης. Τελικά γίνεται ένα κλουβί.

Τα χρόνια του εργαστηρίου με προστάτευσαν από αυτή τη μοίρα, επειδή με δίδαξαν να εκτιμώ την ικανότητα έναντι της προβλεψιμότητας. Αντί να ρωτάω αν ένα έργο θα πετύχαινε, έμαθα να ρωτάω αν θα με δίδασκε κάτι καινούργιο. Αυτή η νοοτροπία είχε ένα απροσδόκητο όφελος. Η αποτυχία έγινε εξαιρετικά δύσκολο να φοβηθεί κανείς.

Όταν η μάθηση γίνεται ο πρωταρχικός στόχος, τα απογοητευτικά αποτελέσματα χάνουν μεγάλο μέρος της δύναμής τους. Ένα έργο που έχει κακή απόδοση μπορεί να είναι επιτυχημένο αν αναπτύξει μια νέα δεξιότητα. Ένα έργο που προσελκύει λίγη προσοχή μπορεί να δημιουργήσει μακροπρόθεσμη αξία αν διευρύνει την κατανόησή σας για την τέχνη. Αυτή η ιδέα τελικά θα γινόταν μια από τις θεμελιώδεις πεποιθήσεις πίσω από την Paezo Hellas. Δεν υπάρχουν αποτυχίες, μόνο case studies. Εκείνη την εποχή, ωστόσο, δεν σκεφτόμουν τις φιλοσοφίες των εταιρειών ή τις αρχές του στούντιο. Απλώς προσπαθούσα να γίνω καλύτερος από ό,τι ήμουν την προηγούμενη μέρα. Το εργαστήριο δεν ήταν ένας χώρος αλλά μια νοοτροπία .

Μια περίοδος σκόπιμου πειραματισμού στην οποία η περιέργεια είχε μεγαλύτερη σημασία από την αναγνώριση, η ανάπτυξη είχε μεγαλύτερη σημασία από τα αποτελέσματα, και κάθε ολοκληρωμένο έργο, όσο μικρό κι αν ήταν, γινόταν ένα ακόμη κομμάτι μιας πολύ μεγαλύτερης εκπαίδευσης. Δεν το γνώριζα ακόμα, αλλά εκείνα τα χρόνια φαινομενικά ασύνδετων πειραμάτων με προετοίμαζαν σιωπηλά για την πρώτη πραγματικά φιλόδοξη πρόκληση της καριέρας μου. Το όνομά της ήταν *Κάπτεν Ντότζερ* .

Κεφάλαιο 12: Ο Captain Dodger Και Το Τείχος

Το "Captain Dodger" ήταν το πρώτο έργο που με ανάγκασε να αντιμετωπίσω άμεσα την πολυπλοκότητα. Μέχρι εκείνο το σημείο, τα λάθη ήταν σχετικά προσωπικά. Τα συστήματα ήταν αρκετά μικρά για να τα κατανοήσουμε πλήρως. Οι αποτυχίες ήταν περιορισμένες και οι συνέπειές τους σπάνια εκτείνονταν πέρα από το ίδιο το έργο. Μπορείτε να αντιμετωπίσετε κάθε εμπειρία ως μια μαθησιακή άσκηση, επειδή το κόστος του να κάνεις λάθος παραμένει περιορισμένο. Το "Captain Dodger" σηματοδότησε την πρώτη φορά που άλλαξε αυτή η εξίσωση.

Επιφανειακά, ξεκίνησε όπως πολλά από τα προηγούμενα έργα μου. Ήταν ένα παιχνίδι χτισμένο γύρω από μια απλή υπόθεση, ένα μικρό αγόρι που πλοηγείται σε εχθρικά περιβάλλοντα, εμπλέκεται σε μάχες και επιβιώνει ενάντια σε ολοένα και πιο δύσκολα κύματα εχθρών. Μηχανικά, έστρεψε την προσοχή του στη δημιουργία διαδικασιών, κάτι που εκείνη την εποχή αντιπροσώπευε ένα σημαντικό βήμα προς τα εμπρός στην τεχνική πολυπλοκότητα για μένα. Τα δωμάτια δεν ήταν πλέον στατικά. Η τοποθέτηση εχθρών δεν ήταν πλέον σεναριακή. Το παιχνίδι έπρεπε να δομείται δυναμικά, λεπτό προς λεπτό, με τρόπο που να παραμένει συνεκτικό και παικτό. Αυτό που έκανε αυτό το έργο διαφορετικό δεν ήταν η ίδια η ιδέα, αλλά η συσσώρευση πολυπλοκότητας που αναπτυσσόταν γύρω της.

Η διαδικαστική δημιουργία ακούγεται κομψή όταν περιγράφεται αφηρημένα. Στην πράξη, πρόκειται για μια συνεχή διαπραγμάτευση μεταξύ δομής και τυχαιότητας. Πάρα πολλή δομή και το σύστημα γίνεται προβλέψιμο. Πάρα πολλή τυχαιότητα και καταρρέει σε ασυναρτησία. Κάθε νέος τύπος εχθρού, κάθε νέα παραλλαγή δωματίου, κάθε νέο αντικείμενο εισήγαγε μια άλλη μεταβλητή σε ένα σύστημα που έπρεπε να παραμείνει εσωτερικά συνεπές υπό όλες τις συνθήκες. Δεν το εκτίμησα πλήρως αυτό στην αρχή.

Η πρώιμη ανάπτυξη έμοιαζε με πρόοδο. Προστέθηκαν συστήματα. Το περιεχόμενο αυξανόταν. Το παιχνίδι επεκτεινόταν σε εύρος με τρόπο που έμοιαζε με κίνηση προς τα εμπρός. Αλλά καθώς το έργο μεγάλωνε, κάτι ανεπαίσθητο άρχισε να αλλάζει. Κάθε νέο χαρακτηριστικό έπαψε να είναι μια μεμονωμένη προσθήκη και άρχισε να γίνεται ένα πιθανό σημείο αποτυχίας για όλα όσα ήδη υπήρχαν.

Σε μια ορισμένη κλίμακα, η ανάπτυξη σταματά να μοιάζει με κατασκευή και αρχίζει να μοιάζει με συντήρηση μιας εύθραυστης δομής που απειλεί συνεχώς να καταρρεύσει κάτω από την ίδια της την πολυπλοκότητα. Αυτή ήταν η πρώτη φορά που βίωσα αυτή την αλλαγή με σοβαρό τρόπο.

Αυτό που προηγουμένως ήταν ένα διαχειρίσιμο σύστημα μηχανισμών άρχισε να συμπεριφέρεται περισσότερο σαν ένα μπερδεμένο δίκτυο εξαρτήσεων. Μια μικρή αλλαγή στη συμπεριφορά του εχθρού θα δημιουργούσε απροσδόκητες συνέπειες στη δημιουργία επιπέδων. Μια τροποποίηση στις ρίψεις αντικειμένων θα επηρέαζε τις καμπύλες δυσκολίας με τρόπους που δεν ήταν άμεσα ορατοί. Η διόρθωση ενός προβλήματος συχνά εισήγαγε δύο ακόμη σε κάποιο άλλο σημείο του συστήματος.

Εκείνη την εποχή, δεν είχα το λεξιλόγιο για να περιγράψω τι βίωνα. Ήξερα μόνο ότι περνούσα όλο και περισσότερο χρόνο μέσα στον δικό μου κώδικα, προσπαθώντας να καταλάβω γιατί το σύστημα συμπεριφερόταν διαφορετικά από αυτό που περίμενα. Η αποσφαλμάτωση έπαψε να είναι μια εργασία και έγινε μια κατάσταση του νου. Δεν κατασκεύαζα πλέον λειτουργίες. Προσπαθούσα να ερμηνεύσω τη συμπεριφορά .

Το χάσμα μεταξύ πρόθεσης και αποτελέσματος σιγά σιγά διευρύνθηκε. Αυτό είναι συνήθως το σημείο όπου ένα έργο αρχίζει να παρακάμπτεται. Οι προθεσμίες, ακόμη και οι άτυπες, αρχίζουν να ασκούν πίεση. Το αρχικό όραμα καθίσταται λιγότερο σημαντικό από την απλή επίτευξη ενός σημείου όπου το έργο φαίνεται να μπορεί να απελευθερωθεί. Στην περίπτωσή μου, αυτή η πίεση προήλθε από μια

αυξανόμενη επιθυμία να προχωρήσω, να ολοκληρώσω το έργο και να ανακτήσω μια αίσθηση ελέγχου στη δική μου ροή εργασίας. Τελικά, πήρα μια απόφαση που θα καθόριζε την πορεία ολόκληρης της εμπειρίας. Κυκλοφόρησα το παιχνίδι σε μια κατάσταση που ήξερα ότι δεν είχε επιλυθεί πλήρως.

Δεν ήταν χαλασμένο με την παραδοσιακή έννοια. Λειτουργούσε. Μπορούσε να παιχτεί από την αρχή μέχρι το τέλος. Αλλά έφερε τα αδιαμφισβήτητα σημάδια ενός συστήματος που δεν είχε βελτιωθεί πλήρως. Η οπτική καθαρότητα ήταν ασυνεπής. Η ισορροπία ήταν άνιση. Ορισμένα συστήματα δεν επικοινωνούσαν σωστά στον παίκτη. Εσωτερικά, ήξερα τη διαφορά μεταξύ του τι ήταν το παιχνίδι και τι θα μπορούσε να ήταν. Το πρόσεξε και το κοινό.

Η ανταπόκριση ήταν άμεση και αφιλτράριστη. Οι κριτικές αντανακλούσαν σύγχυση, απογοήτευση και απογοήτευση σε ίσο βαθμό. Οι παίκτες αντιμετώπισαν συστήματα που δεν συμπεριφέρονταν όπως αναμενόταν και περιεχόμενο που δεν φαινόταν πλήρως υλοποιημένο. Τα σχόλια δεν ήταν αόριστα. Ήταν συγκεκριμένα, άμεσα και δύσκολο να αγνοηθούν.

Για πρώτη φορά, δεν είχα πλέον να κάνω με υποθετικούς χρήστες ή φανταστικές αντιδράσεις. Είχα να κάνω με πραγματικούς ανθρώπους που αλληλεπιδρούσαν με ένα πραγματικό σύστημα που είχα κυκλοφορήσει στον κόσμο. Αυτή η διάκριση έχει μεγαλύτερη σημασία από ό,τι φαίνεται.

Ένα έργο υπό ανάπτυξη υπάρχει σε ένα προστατευμένο περιβάλλον. Περιβάλλεται από ένα πλαίσιο. Ο δημιουργός κατανοεί τις προθέσεις του, τους περιορισμούς του και τις ημιτελείς άκρες του. Το κοινό δεν συμμερίζεται αυτό το πλαίσιο. Βλέπει μόνο το τελικό αποτέλεσμα. Αυτό που βίωσα εκείνη τη στιγμή ήταν η σύγκρουση μεταξύ αυτών των δύο οπτικών γωνιών.

Εσωτερικά, είδα ένα σύστημα που είχε ξεπεράσει τα διαχειρίσιμα όριά του. Εξωτερικά, οι παίκτες είδαν ένα παιχνίδι που έμοιαζε ατελές. Καμία από τις δύο οπτικές γωνίες δεν ήταν εντελώς λανθασμένη. Αυτό

που ακολούθησε ήταν μια περίοδος διαρκούς αντιπαράθεσης με το ίδιο το έργο. Διάβασα τα σχόλια όχι επιλεκτικά, αλλά ολοκληρωμένα. Όχι επειδή ήταν άνετα, αλλά επειδή ήταν η μόνη διαθέσιμη πηγή αλήθειας για το πώς βιώνονταν το σύστημα πέρα από τις δικές μου υποθέσεις.

Άρχισαν να εμφανίζονται μοτίβα. Ορισμένες επικρίσεις επαναλαμβάνονταν από διαφορετικούς παίκτες με διαφορετικές μορφές. Προβλήματα με την οπτική αναγνωσιμότητα. Προβλήματα με τον ρυθμό. Ζητήματα με τη δομική σαφήνεια. Κάθε ένα από αυτά υποδείκνυε υποκείμενες αποφάσεις σχεδιασμού που είχαν ληφθεί χωρίς επαρκή εξέταση του πώς θα ερμηνεύονταν από κάποιον που θα ερχόταν αντιμέτωπος με το σύστημα για πρώτη φορά. Αυτή ήταν μια κρίσιμη συνειδητοποίηση. Κατά την ανάπτυξη, είναι εύκολο να υποθέσουμε ότι οι παίκτες τελικά θα καταλάβουν τι σκόπευαν. Στην πράξη, οι παίκτες καταλαβαίνουν μόνο ό,τι επικοινωνείται ρητά μέσω του ίδιου του συστήματος. Η πρόθεση είναι άσχετη αν δεν κωδικοποιηθεί στο σχεδιασμό. Επέστρεψα στο έργο έχοντας αυτό κατά νου.

Αυτό που ακολούθησε δεν ήταν ένας επανασχεδιασμός ιδεών, αλλά μια ανακατασκευή της σαφήνειας. Τα συστήματα βελτιώθηκαν. Η οπτική επικοινωνία βελτιώθηκε. Οι καμπύλες δυσκολίας προσαρμόστηκαν ώστε να ταιριάζουν καλύτερα με την πραγματική συμπεριφορά των παικτών παρά με την υποτιθέμενη συμπεριφορά . Περιοχές που προηγουμένως βασίζονταν σε έμμεση κατανόηση αναδιαμορφώθηκαν για να γίνουν σαφείς. Δεν ήταν μια λαμπερή δουλειά. Ήταν αργή, επαναλαμβανόμενη και συχνά μη λαμπερή στην εκτέλεσή της. Αλλά ήταν επίσης η πρώτη φορά που βίωσα πλήρως τι σήμαινε η επισκευή ενός συστήματος που είχε ήδη κυκλοφορήσει στον κόσμο.

Υπάρχει μια ψυχολογική διαφορά μεταξύ της δημιουργίας κάτι κατ' ιδίαν και της διόρθωσής του δημόσια. Κατ' ιδίαν, τα λάθη είναι αφηρημένα. Δημόσια, συγκρίνονται με τις πραγματικές αντιδράσεις. Με την πάροδο του χρόνου, το παιχνίδι σταθεροποιήθηκε. Οι κριτικές μεταβλήθηκαν. Η ανατροφοδότηση έγινε πιο εποικοδομητική. Το σύστημα, που κάποτε ήταν χαοτικό στην υποδοχή του, άρχισε να

εδραιώνεται σε μια πιο συνεκτική ταυτότητα. Τελικά, έγιναν δυνατές ακόμη και επεκτάσεις, εισάγοντας νέο περιεχόμενο που βασιζόταν σε μια βάση που είχε διορθωθεί αντί να εγκαταλειφθεί.

Αυτό που μου έμεινε πιο έντονα από εκείνη την περίοδο δεν ήταν η τεχνική πρόκληση, αλλά η συναισθηματική μετατόπιση που δημιούργησε. Για πρώτη φορά, κατάλαβα τι σήμαινε για ένα σύστημα να υπάρχει ανεξάρτητα από τον δημιουργό του.

Μόλις κυκλοφορήσει, ένα παιχνίδι δεν είναι πλέον ένα εσωτερικό αντικείμενο. Γίνεται μια κοινή εμπειρία που ερμηνεύεται από άλλους. Αυτή η ερμηνεία μπορεί να ευθυγραμμιστεί με την πρόθεση ή μπορεί να απομακρυνθεί εντελώς από αυτήν. Η ευθύνη του δημιουργού δεν είναι να ελέγχει αυτήν την ερμηνεία, αλλά να διασφαλίζει ότι το σύστημα επικοινωνεί τον εαυτό του αρκετά καθαρά ώστε να επιβιώσει από την επαφή μαζί του.

Ο Κάπτεν Ντότζερ ήταν η πρώτη φορά που έμαθα αυτό το μάθημα υπό πίεση. Ήταν επίσης η πρώτη φορά που κατάλαβα ότι η κατασκευή συστημάτων είναι μόνο η μισή δουλειά. Το άλλο μισό είναι να διασφαλίσεις ότι μπορούν να επιβιώσουν τη στιγμή που θα φύγουν από τα χέρια σου.

Κεφάλαιο 13: Η Μέρα Που Εγινε Πραγματικότητα

Οι περισσότερες δημιουργικές σταδιοδρομίες ξεκινούν χωρίς χάρτη. Δεν είναι η αβεβαιότητα για το αν εργάζεστε αρκετά σκληρά ή αν βελτιώνεστε. Είναι η αβεβαιότητα για το αν κάτι από αυτά θα μεταφραστεί ποτέ σε κάτι που υπάρχει έξω από το προσωπικό σας οικοσύστημα. Μπορείτε να περάσετε χρόνια δημιουργώντας, επαναλαμβάνοντας και κυκλοφορώντας έργο χωρίς ποτέ να περάσετε πλήρως το αόρατο όριο μεταξύ ανεξάρτητης δημιουργίας και επαγγελματικής αναγνώρισης. Για πολύ καιρό, υπέθετα ότι αυτό το όριο ήταν περισσότερο συμβολικό παρά πραγματικό.

Το Captain Dodger είχε αρχίσει να αλλάζει αυτή την υπόθεση, αλλά μόνο μετά την αρχική του κυκλοφορία και την επακόλουθη φάση ανάκαμψης άρχισαν να συσσωρεύονται τα εξωτερικά σήματα με τρόπο που δεν μπορούσε πλέον να αγνοηθεί. Το παιχνίδι δεν υπήρχε απλώς ως προϊόν σε μια πλατφόρμα. Άρχισε να αναπτύσσει μια εξωτερική παρουσία που εκτεινόταν πέρα από τον άμεσο έλεγχο ή την προσδοκία μου. Άτομα με τα οποία δεν είχα αλληλεπιδράσει ποτέ άρχισαν να το αναφέρουν, να το συζητούν και, σε ορισμένες περιπτώσεις, να το αναλύουν με τρόπους που το αντιμετώπιζαν ως μέρος ενός ευρύτερου δημιουργικού τοπίου και όχι ως ένα αυτόνομο ανεξάρτητο έργο. Αυτή η μετατόπιση στην αντίληψη, όσο ανεπαίσθητη κι αν ήταν στην αρχή, σηματοδότησε την αρχή μιας διαφορετικής φάσης της καριέρας μου.

Η πιο άμεση και ορατή ένδειξη αυτής της αλλαγής ήταν η προβολή στο Steam. Το Captain Dodger έφτασε σε ένα επίπεδο προβολής που το έφερε μπροστά στο κοινό πολύ πέρα από το αρχικό εύρος της κυκλοφορίας του. Για αρκετές ημέρες παρέμεινε σε θέση διαρκούς προσοχής, γεγονός που δημιούργησε έναν βρόχο ανατροφοδότησης που δεν είχα βιώσει προηγουμένως. Η αυξημένη προβολή οδήγησε σε αυξημένη αλληλεπίδραση, η οποία με τη σειρά της ενίσχυσε περαιτέρω την προβολή. Το παιχνίδι σταμάτησε να συμπεριφέρεται σαν μια στατική κυκλοφορία και άρχισε να συμπεριφέρεται σαν ένα ζωντανό σύστημα που αντιδρά στο εξωτερικό ενδιαφέρον.

Παράλληλα με αυτή την προβολή, ήρθε και η προσοχή των μέσων ενημέρωσης. Άρχισαν να εμφανίζονται συνεντεύξεις, άρθρα και προσκλήσεις σε podcast. Αυτά δεν ήταν μεγάλης κλίμακας αφιερώματα στα mainstream μέσα ενημέρωσης, αλλά παρόλα αυτά ήταν σημαντικά ως προς τη σημασία τους. Έδειχναν ότι το έργο δεν αξιολογούνταν πλέον αποκλειστικά ως μεμονωμένο προϊόν, αλλά ως μέρος μιας αναγνωρίσιμης τροχιάς. Οι άνθρωποι δεν ρωτούσαν πλέον τι ήταν το παιχνίδι. Άρχισαν να ρωτούν ποιος το έφτιαχνε και γιατί.

Αυτή η διάκριση είναι σημαντική επειδή αλλάζει τη φύση της επαγγελματικής ταυτότητας. Ένας προγραμματιστής που εργάζεται

μεμονωμένα κρίνεται κυρίως από την απόδοση. Ένας προγραμματιστής στον δημόσιο διάλογο κρίνεται από το πρότυπο. Μόλις συμβεί αυτή η αλλαγή, τα μεμονωμένα έργα αρχίζουν να έχουν λιγότερη σημασία από μόνα τους και περισσότερο ως σημεία δεδομένων σε μια αναδυόμενη αφήγηση.

Ήταν κατά τη διάρκεια αυτής της περιόδου που με προσέγγισαν για ευκαιρίες που επεκτάθηκαν πέρα από την ανεξάρτητη ανάπτυξη. Μία από τις πιο σημαντικές ήταν η ευκαιρία να συνεργαστώ με την Epic Games σε επαγγελματικό επίπεδο λίγο μετά την κυκλοφορία του Unreal Editor για το Fortnite . Εκείνη την εποχή, η πλατφόρμα βρισκόταν σε πρώιμο στάδιο επέκτασης και το οικοσύστημα γύρω της εξακολουθούσε να διαμορφώνεται. Υπήρχε η αίσθηση ότι χτίζονταν νέες δομές σε πραγματικό χρόνο και ότι η συμμετοχή σε αυτές τις δομές είχε μακροπρόθεσμες επιπτώσεις.

Η ένταξη σε αυτό το περιβάλλον αντιπροσώπευε ένα διαφορετικό είδος επικύρωσης. Δεν αφορούσε πλέον το αν μπορούσα να δημιουργώ παιχνίδια ανεξάρτητα. Αφορούσε το αν μπορούσα να συνεισφέρω μέσα σε ένα μεγαλύτερο βιομηχανικό σύστημα όπου η κλίμακα, ο συντονισμός και η πειθαρχία παραγωγής λειτουργούσαν σε θεμελιωδώς διαφορετικό επίπεδο.

Η αντίθεση με την προηγούμενη εργαστηριακή μου φάση ήταν έντονη. Στο εργαστήριο, είχα πλήρη αυτονομία ως προς το πεδίο εφαρμογής και την κατεύθυνση. Σε αυτό το περιβάλλον, η εργασία υπήρχε μέσα σε ένα κοινό πλαίσιο όπου οι ατομικές αποφάσεις έπρεπε να ευθυγραμμίζονται με τους ευρύτερους στόχους παραγωγής. Η μετάβαση απαιτούσε μια προσαρμογή στον τρόπο σκέψης, ιδιαίτερα όσον αφορά τον τρόπο με τον οποίο δικαιολογούνται οι δημιουργικές αποφάσεις. Στην ανεξάρτητη ανάπτυξη, η αιτιολόγηση είναι εσωτερική. Σε ένα εταιρικό ή συνεργατικό περιβάλλον, η αιτιολόγηση είναι εξωτερική, συνδεδεμένη με συστήματα, χρονοδιαγράμματα και συλλογικά αποτελέσματα.

Δουλεύοντας σε αυτό το πλαίσιο, ενίσχυσα κάτι που μόλις είχα αρχίσει να καταλαβαίνω κατά τη διάρκεια του Captain Dodger. Τα συστήματα δεν υπάρχουν μεμονωμένα. Υπάρχουν μέσα σε περιβάλλοντα που επιβάλλουν περιορισμούς, προσδοκίες και ερμηνείες που εκτείνονται πέρα από την αρχική πρόθεση του δημιουργού.

Ήταν επίσης κατά τη διάρκεια αυτής της περιόδου που η δουλειά μου άρχισε να διασταυρώνεται με εκπαιδευτικούς χώρους με έναν απροσδόκητο τρόπο. Με προσκάλεσε ο Στάθης Ψωμαδέλη , λέκτορα στο πρόγραμμα Δημιουργικών Μέσων και Τεχνολογιών Παιχνιδιών στο Πανεπιστήμιο Εφαρμοσμένων Επιστημών Hanze στο Χρόνινγκεν, για να μιλήσει σε φοιτητές σχετικά με τις ροές εργασίας της Unreal Engine, την ανάπτυξη Fortnite και την ευρύτερη διαδικασία εισόδου σε επαγγελματικά περιβάλλοντα ανάπτυξης παιχνιδιών. Το να στέκομαι μπροστά σε ένα ακαδημαϊκό κοινό και να συζητώ την εργασία μου σε ένα δομημένο εκπαιδευτικό πλαίσιο δημιούργησε μια διαφορετική μορφή αναστοχασμού. Με ανάγκασε να αρθρώσω διαδικασίες που προηγουμένως υπήρχαν μόνο ως βιωματική εμπειρία.

Η εξήγηση μιας εργασίας σε άλλους συχνά αποκαλύπτει μοτίβα που είναι αόρατα κατά την εκτέλεση. Η πράξη της διδασκαλίας συμπιέζει τις διάσπαρτες αποφάσεις σε συνεκτικές αρχές. Αυτό που έμοιαζε με ενστικτώδη προσαρμογή με την πάροδο του χρόνου άρχισε να αποκαλύπτεται ως μια ακολουθία επαναλήψιμων μοτίβων στον τρόπο που προσέγγιζα τα προβλήματα, αξιολόγησα τα συστήματα και αντιδρούσα στους περιορισμούς.

Κοιτάζοντας πίσω, ολόκληρη αυτή η περίοδος μπορεί να θεωρηθεί ως η στιγμή όπου ο ανεξάρτητος πειραματισμός άρχισε να διασταυρώνεται με εξωτερικές δομές επικύρωσης. Η φύση του έργου δεν είχε αλλάξει ριζικά, αλλά η σχέση του με τον έξω κόσμο είχε μετατοπιστεί. Παιχνίδια που είχαν ξεκινήσει ως μεμονωμένα συστήματα λειτουργούσαν πλέον ως σημεία αναφοράς σε συζητήσεις που επεκτάθηκαν πολύ πέρα από το αρχικό τους πεδίο εφαρμογής.

Αυτό που έκανε αυτή τη μετάβαση ιδιαίτερα σημαντική δεν ήταν κάποιο μεμονωμένο επίτευγμα ή ευκαιρία. Ήταν η συσσώρευση ενδείξεων που υποδήλωναν ότι άρχιζε να διαμορφώνεται μια σταθερή κατεύθυνση. Για πρώτη φορά, υπήρχαν ενδείξεις ότι το έργο δεν ήταν μόνο βιώσιμο αλλά και ευανάγνωστο σε εξωτερικά συστήματα που καθορίζουν την επαγγελματική αξιοπιστία εντός του κλάδου.

Αυτή η συνειδητοποίηση είχε ένα ορισμένο βάρος. Δεν έμοιαζε με άφιξη, ούτε με ολοκλήρωση. Αντίθετα, έμοιαζε με την αρχή της υπευθυνότητας. Μόλις το έργο σας γίνει ορατό πέρα από το δικό σας περιβάλλον, δεν αποτελεί πλέον μόνο μια έκφραση προσωπικής ανάπτυξης. Γίνεται κάτι που οι άλλοι ερμηνεύουν, αξιολογούν και τοποθετούν εντός της δικής τους κατανόησης του τομέα.

Ο Captain Dodger με είχε αναγκάσει να αντιμετωπίσω την εσωτερική ευθραυστότητα των συστημάτων που βρίσκονται υπό πίεση. Αυτή η περίοδος με ανάγκασε να αντιμετωπίσω τις εξωτερικές τους συνέπειες. Και οι δύο εμπειρίες ήταν απαραίτητες και μαζί σηματοδότησαν μια μετάβαση που δεν αναγνώριζα πλήρως εκείνη την εποχή. Το έργο δεν ήταν πλέον απλώς κάτι που έχτιζα. Ήταν κάτι που είχε αρχίσει να υπάρχει ανεξάρτητα από εμένα.

Κεφάλαιο 14: Μέσα Στη Μηχανή

Μέχρι εκείνο το σημείο της καριέρας μου, η ανάπτυξη ήταν πάντα κάτι που υπήρχε σε ανθρώπινη κλίμακα. Ακόμα και όταν τα έργα γίνονταν τεχνικά περίπλοκα, ήταν ακόμα διαχειρίσιμα με βάση νοητικά μοντέλα. Μπορούσα να κατανοήσω ολόκληρο το σύστημα στο κεφάλι μου αν αφιέρωνα αρκετό χρόνο σε αυτό. Μπορούσα να εντοπίσω πώς ένας μηχανισμός συνδεόταν με έναν άλλο, πώς μια απόφαση σχεδιασμού επηρέαζε την επόμενη και πώς η συνολική εμπειρία προέκυπτε από ένα σχετικά περιορισμένο σύνολο αλληλεπιδρώντων μερών. Αυτό άλλαξε όταν άρχισα να εργάζομαι σε μεγαλύτερα περιβάλλοντα παραγωγής.

Η μετάβαση στην Epic Games και το οικοσύστημα της Unreal δεν φάνηκε να αποτελεί δραματική αλλαγή στην αρχή. Επιφανειακά, η δουλειά εξακολουθούσε να περιλαμβάνει την κατασκευή διαδραστικών συστημάτων, τον σχεδιασμό του gameplay και την επίλυση τεχνικών προβλημάτων. Τα εργαλεία ήταν οικεία, η γλώσσα ήταν οικεία, και ακόμη και πολλές από τις υποκείμενες αρχές σχεδιασμού ήταν επεκτάσεις αυτών που ήδη εφάρμοζα στα δικά μου έργα. Αυτό που ήταν άγνωστο ήταν η κλίμακα.

Η κλίμακα σε αυτό το πλαίσιο δεν αφορούσε μόνο το μέγεθος των έργων. Αφορούσε τον αριθμό των κινούμενων μερών που υπήρχαν εκτός της άμεσης επίγνωσής μου. Στην ανεξάρτητη ανάπτυξη, ακόμη και όταν τα συστήματα είναι πολύπλοκα, είναι τελικά ανιχνεύσιμα σε ένα μόνο μυαλό που λαμβάνει αποφάσεις διαδοχικά. Σε ένα περιβάλλον παραγωγής, οι αποφάσεις κατανέμονται σε πολλά άτομα, πολλαπλές αγωγούς και πολλαπλούς περιορισμούς που υπάρχουν ανεξάρτητα από οποιονδήποτε μεμονωμένο συνεισφέροντα.

Αυτό δημιουργεί ένα διαφορετικό είδος δημιουργικού περιβάλλοντος, ένα περιβάλλον όπου η ατομική διαίσθηση δεν επαρκεί πλέον από μόνη της. Κάθε απόφαση πρέπει να περάσει από επίπεδα ευθυγράμμισης, τεχνικής εφικτότητας, χρονισμού παραγωγής και συμβατότητας συστημάτων. Αυτό που έχει σημασία δεν είναι πλέον μόνο το αν κάτι λειτουργεί ή είναι ευχάριστο σε μεμονωμένη κατάσταση, αλλά το αν ενσωματώνεται καθαρά σε μια ευρύτερη δομή που βρίσκεται ήδη σε κίνηση.

Το πρώτο πράγμα που παρατήρησα ήταν πόσος χρόνος αφιερωνόταν όχι στην ανάπτυξη χαρακτηριστικών, αλλά στη διαπραγμάτευσή τους. Ιδέες που θα χρειάζονταν λίγα λεπτά για να υλοποιηθούν σε ένα προσωπικό έργο απαιτούσαν συζήτηση, ευθυγράμμιση και πλαίσιο πλαισίου πριν καν μπορέσουν να τεθούν σε παραγωγή. Αυτό δεν ήταν αναποτελεσματικότητα με την παραδοσιακή έννοια. Ήταν μια αντανάκλαση του γεγονότος ότι το σύστημα δεν είχε πλέον σχεδιαστεί γύρω από έναν μόνο υπεύθυνο λήψης αποφάσεων.

Σχεδιάστηκε γύρω από τον συντονισμό. Αυτή η συνειδητοποίηση αναδιατύπωσε τον τρόπο που σκεφτόμουν την ίδια την ανάπτυξη παιχνιδιών.

Στην προηγούμενη εργασία μου, αντιμετώπιζα τα προβλήματα σχεδιασμού ως μεμονωμένα παζλ. Αν κάτι δεν λειτουργούσε, η λύση ήταν να προσαρμοστεί το σύστημα μέχρι να λειτουργήσει. Σε ένα περιβάλλον παραγωγής, ο χώρος των προβλημάτων διευρύνεται. Τώρα το ερώτημα δεν είναι μόνο αν κάτι μπορεί να διορθωθεί, αλλά αν η διόρθωσή του εισάγει τριβές αλλού στη διαδικασία. Μια λύση που βελτιώνει έναν τομέα μπορεί να δημιουργήσει κόστος σε έναν άλλο. Η βελτιστοποίηση γίνεται πολυδιάστατη.

Αυτό ήταν ιδιαίτερα εμφανές κατά τη διάρκεια της εργασίας μου σε αναδυόμενα συστήματα όπως το Unreal Editor για το Fortnite , όπου η ίδια η πλατφόρμα εξελισσόταν σε πραγματικό χρόνο. Υπήρχε η αίσθηση ότι οι κανόνες εξακολουθούσαν να γράφονται, κάτι που δημιουργούσε τόσο ευκαιρίες όσο και αστάθεια. Αφενός, αυτό σήμαινε ότι ενθαρρύνονταν οι πειραματισμοί. Αφετέρου, σήμαινε ότι οι υποκείμενες υποθέσεις θα μπορούσαν να μετατοπιστούν κάτω από τις συνεχιζόμενες εργασίες.

Δουλεύοντας σε αυτό το περιβάλλον, άρχισα να εγκαταλείπω την ψευδαίσθηση ότι η σταθερότητα είναι μια προεπιλεγμένη συνθήκη στην ανάπτυξη παιχνιδιών. Η σταθερότητα είναι κάτι που πρέπει να κατασκευάζεται και να διατηρείται ενεργά σε πολλαπλά επίπεδα ενός συστήματος που αλλάζει συνεχώς.

Αυτό που με εξέπληξε περισσότερο ήταν το πόσο γρήγορα άρχισα να εσωτερικεύω την παραγωγική σκέψη. Ακόμα και όταν δούλευα σε μικρά εξαρτήματα, άρχισα να αξιολογώ τις ιδέες μέσα από ένα διαφορετικό πρίσμα. Αντί να ρωτάω αν ένας μηχανισμός ήταν ενδιαφέρων, άρχισα να ρωτάω αν ήταν επεκτάσιμος. Αντί να ρωτάω αν κάτι ήταν διασκεδαστικό μεμονωμένα, άρχισα να ρωτάω αν θα μπορούσε να επιβιώσει από την ενσωμάτωση σε ένα μεγαλύτερο σύστημα χωρίς να απαιτείται δυσανάλογη συντήρηση.

Αυτή ήταν μια ανεπαίσθητη αλλά σημαντική μετατόπιση. Δεν αντικατέστησε την πειραματική νοοτροπία που είχα αναπτύξει κατά τη διάρκεια των εργαστηριακών χρόνων, αλλά την έθεσε σε ένα νέο σύνολο περιορισμών. Η δημιουργικότητα δεν εξαφανίστηκε, αλλά φιλτραρίστηκε μέσα από ζητήματα δομής, συντονισμού και μακροπρόθεσμης βιωσιμότητας.

Ταυτόχρονα, ο ρόλος μου σε αυτό το περιβάλλον δεν ήταν αμιγώς τεχνικός. Υπήρχε ένα αυξανόμενο στοιχείο επικοινωνίας και ερμηνείας που εμπλέκεται στην εργασία. Οι ιδέες έπρεπε να εκφράζονται με τρόπους που να ευθυγραμμίζονται με άλλους κλάδους, είτε αυτό σήμαινε σχεδιαστές, μηχανικούς είτε ενδιαφερόμενους φορείς παραγωγής. Αυτό απαιτούσε τη μετατροπή της διαισθητικής σχεδιαστικής σκέψης σε δομημένη συλλογιστική που θα μπορούσε να αξιολογηθεί από άλλους που λειτουργούσαν υπό διαφορετικούς περιορισμούς.

Με την πάροδο του χρόνου, άρχισα να παρατηρώ ότι αυτή η ίδια η διαδικασία μετάφρασης γινόταν μια δεξιότητα. Δεν αρκούσε η εσωτερική κατανόηση των συστημάτων. Έπρεπε να είμαι σε θέση να τα αρθρώσω εξωτερικά με τρόπο που να διατηρεί την πρόθεση, ενώ παράλληλα να ταιριάζει στη γλώσσα του περιβάλλοντος παραγωγής.

Αυτή η περίοδος συνέπεσε επίσης με μια ευρύτερη εξωτερική μετατόπιση στον τρόπο με τον οποίο γινόταν αντιληπτή η δουλειά μου. Τα έργα μου δεν υπήρχαν πλέον αποκλειστικά ως ανεξάρτητες κυκλοφορίες. Γινόταν σημεία αναφοράς σε συζητήσεις σχετικά με την ένταξη , τις δυνατότητες και τους τύπους δημιουργών που μπορούσαν να μεταβούν από την ανεξάρτητη ανάπτυξη σε μεγαλύτερα οικοσυστήματα παραγωγής.

Αυτή η ορατότητα εισήγαγε ένα διαφορετικό είδος πίεσης. Σε προηγούμενες φάσεις της καριέρας μου, η αποτυχία ήταν προσωπική και περιορισμένη. Σε αυτή τη φάση, τα αποτελέσματα ερμηνεύονταν όλο και περισσότερο ως ενδείξεις ευρύτερης ικανότητας. Ένα επιτυχημένο έργο δεν ήταν απλώς ένα επιτυχημένο έργο. Ήταν απόδειξη προσαρμοστικότητας. Ένα αποτυχημένο σύστημα δεν ήταν απλώς ένα

αποτυχημένο σύστημα. Ήταν ένα σημείο δεδομένων για το πόσο καλά μπορούσε κάποιος να λειτουργήσει υπό βιομηχανικούς περιορισμούς.

Αυτή η αλλαγή στην αντίληψη είχε σημασία επειδή άλλαξε την ψυχολογική σχέση με τον πειραματισμό. Στη φάση του εργαστηρίου, ο πειραματισμός ήταν απαλλαγμένος από εξωτερική ερμηνεία. Σε αυτή τη φάση, ακόμη και ο πειραματισμός είχε επιπτώσεις πέρα από τον εαυτό του.

Παρά ταύτα, δεν εγκατέλειψα τον πειραματισμό. Αντίθετα, άρχισε να εξελίσσεται. Τα πειράματα έγιναν πιο δομημένα, πιο στοχευμένα και με μεγαλύτερη επίγνωση της θέσης τους μέσα σε μεγαλύτερα συστήματα. Η ίδια περιέργεια που είχε οδηγήσει προηγούμενα έργα ήταν ακόμα παρούσα, αλλά τώρα λειτουργούσε μέσα σε ένα πλαίσιο που απαιτούσε λογοδοσία απέναντι σε άλλους ανθρώπους και άλλες διαδικασίες.

Κοιτάζοντας πίσω, αυτή η περίοδος αντιπροσωπεύει ένα σημαντικό σημείο καμπής που είναι εύκολο να παραβλεφθεί επειδή δεν έχει ούτε μία καθοριστική αποτυχία ή επιτυχία. Δεν χαρακτηρίζεται από μια δραματική κατάρρευση ή μια σημαντική στιγμή. Αντίθετα, ορίζεται από τη σταδιακή προσαρμογή σε μια διαφορετική κλίμακα σκέψης. Είναι η στιγμή όπου η ανάπτυξη παύει να είναι καθαρά προσωπική και αρχίζει να λειτουργεί ως μέρος ενός διασυνδεδεμένου συστήματος παραγωγής, επικοινωνίας και κοινής ευθύνης.

Αυτή η συνειδητοποίηση δεν ήρθε ξαφνικά. Συσσωρεύτηκε αργά, μέσω της επαναλαμβανόμενης έκθεσης σε περιβάλλοντα όπου ο ατομικός έλεγχος δεν ήταν πλέον ο κυρίαρχος παράγοντας. Μέχρι το τέλος αυτής της περιόδου, κάτι είχε αλλάξει ριζικά στον τρόπο που προσέγγιζα την ανάπτυξη παιχνιδιών. Δεν σκεφτόμουν πλέον απλώς σαν κάποιος που κατασκευάζει συστήματα. Άρχισα να σκέφτομαι σαν κάποιος που λειτουργεί μέσα σε αυτά.

Κεφάλαιο 15: Η Επιστροφή Στην Ιδιοκτησία

Τα δομημένα περιβάλλοντα παραγωγής αλλάζουν σταδιακά τον τρόπο με τον οποίο βιώνονται οι ιδέες. Αρχικά, η δομή μοιάζει με βελτίωση. Αφαιρεί την ασάφεια, διευκρινίζει τις ευθύνες και επιτρέπει την κατανομή της σύνθετης εργασίας σε πολλά άτομα χωρίς να καταρρέει στο χάος. Δημιουργεί μια αίσθηση κλίμακας που είναι δύσκολο να επιτευχθεί στην ανεξάρτητη ανάπτυξη, όπου κάθε απόφαση πρέπει να περνάει από ένα μόνο άτομο. Με την πάροδο του χρόνου, ωστόσο, αυτή η δομή αρχίζει να αποκαλύπτει τους δικούς της περιορισμούς.

Δεν είναι ότι η εργασία γίνεται λιγότερο ενδιαφέρουσα. Σε πολλές περιπτώσεις, γίνεται πιο εξελιγμένη. Τα συστήματα είναι μεγαλύτερα, ο συντονισμός είναι πιο εκλεπτυσμένος και οι τεχνικές προσδοκίες είναι υψηλότερες. Αυτό που αλλάζει είναι η σχέση μεταξύ του δημιουργού και του δημιουργικού αποτελέσματος. Η εργασία διαμεσολαβείται ολοένα και περισσότερο από επίπεδα διαδικασίας, ευθυγράμμισης και εξωτερικού περιορισμού. Δεν αλληλεπιδράτε πλέον άμεσα με ιδέες. Αλληλεπιδράτε με τις διαπραγματευμένες εκδοχές τους.

Κατά τη διάρκεια της ενασχόλησής μου με μεγαλύτερα περιβάλλοντα παραγωγής, συνειδητοποίησα ολοένα και περισσότερο αυτή τη δυναμική. Οι αποφάσεις που προέρχονταν από απλά ένστικτα σχεδιασμού περνούσαν από πολλαπλά στάδια μετάφρασης πριν γίνουν υλοποιημένη πραγματικότητα. Κάθε στάδιο πρόσθετε σαφήνεια σε ορισμένους τομείς, ενώ εξαλείφε την ασάφεια σε άλλους. Μέχρι να φτάσει κάτι στην εκτέλεση, συχνά έφερε μόνο ένα κλάσμα της αρχικής διαίσθησης που το είχε δημιουργήσει.

Στην αρχή, το αποδέχτηκα αυτό ως το φυσικό κόστος της κλίμακας. Τα μεγάλα συστήματα απαιτούν συντονισμό. Ο συντονισμός απαιτεί δομή. Η δομή απαιτεί συμβιβασμό. Αλλά υπάρχει ένα σημείο όπου ο

συμβιβασμός σταματά να μοιάζει με εργαλείο και αρχίζει να μοιάζει με φίλτρο. Όχι ένα φίλτρο που αφαιρεί τον θόρυβο, αλλά ένα φίλτρο που σταδιακά ισοπεδώνει το εκφραστικό εύρος των ιδεών. Όλα εξακολουθούν να λειτουργούν, αλλά οι άκρες που κάνουν κάτι ξεχωριστό αρχίζουν να μαλακώνουν.

Ήταν περίπου αυτή την εποχή που άρχισα να παρατηρώ μια αλλαγή στον τρόπο σκέψης μου, την οποία αρχικά δεν ήξερα πώς να ερμηνεύσω. Ακόμα και όταν εργαζόμουν σε δομημένα περιβάλλοντα, το μυαλό μου επέστρεφε συνεχώς στην προηγούμενη εργαστηριακή φάση. Όχι με νοσταλγική έννοια, αλλά με συγκριτική. Άρχισα να παρατηρώ πόσο διαφορετικό ένιωθα όταν μια απόφαση μπορούσε να εφαρμοστεί αμέσως σε σχέση με όταν έπρεπε να περάσει από πολλαπλά επίπεδα επικύρωσης. Έγινα όλο και πιο ευαίσθητος στην απόσταση μεταξύ πρόθεσης και εκτέλεσης.

Αυτό δεν ήταν απόρριψη των συστημάτων παραγωγής. Ήταν μια επίγνωση των αντισταθμίσεών τους . Όσο περισσότερο χρόνο περνούσα μέσα σε αυτά, τόσο περισσότερο καταλάβαινα τα δυνατά τους σημεία. Επιτρέπουν τη συνέπεια, την επεκτασιμότητα και την αξιοπιστία σε επίπεδα που δεν μπορεί να επιτύχει η ανεξάρτητη ανάπτυξη. Αλλά εισάγουν επίσης αδράνεια. Οι ιδέες χρειάζονται περισσότερο χρόνο για να υλοποιηθούν. Οι κύκλοι επανάληψης επεκτείνονται. Ο άμεσος πειραματισμός γίνεται λιγότερο συχνός και πιο δαπανηρός από άποψη συντονισμού.

Κάποια στιγμή, άρχισα να θέτω στον εαυτό μου ένα διαφορετικό ερώτημα από αυτό που είχα θέσει κατά τη διάρκεια των εργαστηριακών ετών. Δεν ήταν πλέον, τι μπορώ να μάθω από αυτό το σύστημα; Αλλά έγινε, τι είδους σύστημα θέλω πραγματικά να χτίσω; Αυτό το ερώτημα σηματοδότησε την αρχή μιας αλλαγής που δεν ήταν άμεσα ορατή στο έργο μου, αλλά ήταν καθοριστική στη σκέψη μου.

Άρχισα να επαναξιολογώ την ισορροπία μεταξύ δομής και αυτονομίας. Όχι με αφηρημένους όρους, αλλά με πρακτικούς. Σκέφτηκα πόσο μεγάλο μέρος της προηγούμενης δημιουργικής μου ταχύτητας είχε

προέλθει από την απουσία εξωτερικών περιορισμών και πόσο μεγάλο μέρος της τρέχουσας σταθερότητάς μου προερχόταν από την παρουσία τους. Και τα δύο είχαν αξία, αλλά εξυπηρετούσαν διαφορετικούς στόχους. Η δομή καθιστά τα συστήματα αξιόπιστα. Η αυτονομία κάνει τα συστήματα εκφραστικά. Η ένταση μεταξύ αυτών των δύο ιδεών γινόταν ολοένα και πιο κεντρική στον τρόπο που έβλεπα το έργο μου.

Ταυτόχρονα, άρχισα να αναγνωρίζω κάτι άλλο που χτιζόταν αθόρυβα σε όλες τις προηγούμενες φάσεις της καριέρας μου. Είτε πειραματιζόμουν μεμονωμένα, είτε επιδιόρθωνα προβληματικά συστήματα υπό την επήρεια σχολίων από τους παίκτες, είτε λειτουργούσα σε μεγαλύτερα περιβάλλοντα παραγωγής, με έλκυε συνεχώς ο ίδιος υποκείμενος προβληματικός χώρος. Δεν με ενδιέφερε απλώς να δημιουργώ παιχνίδια που να λειτουργούν. Με ενδιέφερε να δημιουργώ συστήματα που θα μπορούσαν να απορροφήσουν την πολυπλοκότητα χωρίς να χάσουν την ταυτότητά τους.

Αυτή η συνειδητοποίηση δημιούργησε μια αίσθηση σύγκλισης μεταξύ των διαφορετικών φάσεων της ανάπτυξής μου. Αυτό που κάποτε έμοιαζε με ξεχωριστά στάδια μάθησης, τώρα εμφανιζόταν ως παραλλαγές της ίδιας υποκείμενης επιδίωξης, ιδωμένης μέσα από διαφορετικούς περιορισμούς.

Η φάση του εργαστηρίου μου είχε δώσει την ελευθερία να εξερευνώ συστήματα χωρίς συνέπειες. Η φάση του Captain Dodger με είχε αναγκάσει να αντιμετωπίσω τις συνέπειες αυτών των συστημάτων όταν εκτέθηκαν σε πραγματικούς χρήστες. Η φάση της βιομηχανίας μου είχε δείξει πώς συμπεριφέρονται τα συστήματα όταν ενσωματώνονται σε δομές συντονισμού μεγάλης κλίμακας. Κάθε φάση αποκάλυψε έναν διαφορετικό τρόπο αποτυχίας. Κάθε τρόπος αποτυχίας υποδείκνυε ένα ελλείπον επίπεδο σχεδιαστικής σκέψης. Αλλά κανένα από αυτά δεν απάντησε πλήρως στο ερώτημα τι ήθελα να κατασκευάσω στη συνέχεια.

Αυτό το ερώτημα άρχισε να διαμορφώνεται σταδιακά, όχι ως μια μεμονωμένη στιγμή έμπνευσης, αλλά ως συσσώρευση δυσαρέσκειας με τις υπάρχουσες κατηγορίες. Η ανεξάρτητη ανάπτυξη έμοιαζε πολύ

απεριόριστη σε ορισμένους τομείς και πολύ απομονωμένη σε άλλους. Η βιομηχανική ανάπτυξη έμοιαζε πολύ δομημένη σε ορισμένους τομείς και πολύ διάχυτη σε άλλους. Κανένα από τα δύο περιβάλλοντα δεν ήταν πλήρως ευθυγραμμισμένο με το είδος των συστημάτων που άρχισα να φαντάζομαι.

Αυτό που άρχισα να θέλω δεν ήταν απλώς καλύτερα παιχνίδια, αλλά ένα διαφορετικό είδος σχέσης μεταξύ συστημάτων, ταυτότητας και κλίμακας. Κάτι που θα μπορούσε να διατηρήσει την αμεσότητα της ανεξάρτητης δημιουργίας, ενσωματώνοντας παράλληλα τη δομική επίγνωση μεγαλύτερων περιβαλλόντων παραγωγής. Εκείνη την εποχή, δεν είχα ακόμη ένα όνομα για αυτήν την κατεύθυνση. Είχα μόνο μια αυξανόμενη αίσθηση ότι το επόμενο βήμα στη δουλειά μου δεν θα οριζόταν από την εκμάθηση ενός νέου εργαλείου ή την τελειοποίηση ενός νέου είδους. Θα οριζόταν από τη σύνθεση. Σύνθεση πειραματισμού και δομής. Σύνθεση αυτονομίας και συντονισμού. Σύνθεση προσωπικού οράματος και συστημικής επίγνωσης.

Κοιτάζοντας πίσω, αυτή η περίοδος αντιπροσωπεύει ένα σημείο καμπής που είναι εύκολο να υποτιμηθεί, επειδή δεν εκδηλώνεται ως ένα ενιαίο καθοριστικό έργο. Δεν υπάρχει κάποια προφανής κυκλοφορία-ναυαρχίδα που να σηματοδοτεί την αλλαγή. Αντίθετα, πρόκειται για έναν αναπροσανατολισμό της πρόθεσης που αρχίζει να επηρεάζει όλα όσα ακολουθούν.

Η επιστροφή στην ιδιοκτησία δεν ήταν μια επιστροφή στην ανεξαρτησία με την απλοϊκή έννοια της εγκατάλειψης των δομημένων περιβαλλόντων. Ήταν μια επιστροφή στην ευθύνη για την κατεύθυνση των συστημάτων που ήθελα να κατασκευάσω, ανεξάρτητα από το πού θα υπήρχαν τελικά ή πώς θα παράγονταν.

Ήταν η στιγμή που η εστίαση σταμάτησε να είναι στην προσαρμογή στα συστήματα και άρχισε να μετατοπίζεται προς τον σχεδιασμό τους. Αυτή η μετατόπιση τελικά θα οδηγούσε στο Neoblazer . Αλλά σε αυτό το στάδιο, ήταν ακόμα μόνο μια κατεύθυνση. Όχι ακόμα ένα προϊόν. Όχι ακόμα ένας κόσμος. Απλώς μια αυξανόμενη άρνηση να

αποδεχτώ ότι οι υπάρχουσες κατηγορίες ήταν επαρκείς για να περιέχουν αυτό που προσπαθούσα να οικοδομήσω.

Μέρος III

Κεφάλαιο 16: Το Πρώτο Σήμα

Υπάρχουν ιδέες που ξεκινούν ως γνώμες και υπάρχουν ιδέες που ξεκινούν ως παρατηρήσεις. Οι πρώτες τείνουν να παραμένουν αφηρημένες, κάτι που μπορείτε να επανεξετάσετε, να βελτιώσετε ή να απορρίψετε ανάλογα με τις περιστάσεις. Οι δεύτερες συμπεριφέρονται διαφορετικά. Μόλις διαμορφωθούν, τείνουν να συσσωρεύουν δομή με την πάροδο του χρόνου, σαν να προσπαθούν να αναλυθούν σε κάτι συγκεκριμένο. Το Neoblazer ξεκίνησε ως το δεύτερο είδος ιδέας.

Στην αρχή, δεν ήταν μια ιδέα παιχνιδιού. Ήταν ένα επαναλαμβανόμενο μοτίβο στον τρόπο που βίωνα τον κλάδο γύρω μου. Κατά τη διάρκεια της εργασίας μου σε διαφορετικά περιβάλλοντα ανάπτυξης παιχνιδιών, τόσο ανεξάρτητα όσο και δομημένα, άρχισα να παρατηρώ ένα διευρυνόμενο χάσμα μεταξύ των ανθρώπων που έφτιαχναν τα συστήματα και των ανθρώπων που υπήρχαν μέσα σε αυτά. Αυτό το χάσμα δεν ήταν πάντα σαφές, αλλά αποκαλυπτόταν στον τρόπο που διαμορφώνονταν οι συζητήσεις, στον τρόπο με τον οποίο δικαιολογούνταν οι αποφάσεις και στο πόσο εύκολα μπορούσαν να αντικατασταθούν τα άτομα στη λογική της παραγωγής.

Υπήρχε μια αυξανόμενη ομαλοποίηση της κλίμακας έναντι της ατομικότητας, όπου οι ρόλοι ορίζονταν όλο και περισσότερο με αφηρημένους όρους και όχι με ανθρώπινους. Οι άνθρωποι έγιναν λειτουργίες μέσα σε συστήματα. Όταν αυτές οι λειτουργίες δεν ήταν πλέον απαραίτητες, μπορούσαν να αφαιρεθούν χωρίς να διαταραχθεί η αντιληπτή ακεραιότητα της δομής. Δεν ήταν μια δραματική συνειδητοποίηση. Ήταν μια σταδιακή συσσώρευση μικρών σημάτων που τελικά έγινε αδύνατο να αγνοηθούν.

Ταυτόχρονα, εξακολουθούσα να λειτουργώ σε περιβάλλοντα όπου η συστημική σκέψη ήταν απαραίτητη. Είχα δει από πρώτο χέρι πώς η παραγωγή μεγάλης κλίμακας απαιτούσε την αφαίρεση. Δεν ήταν

εγγενώς κακόβουλη. Ήταν δομική. Αλλά η κατανόηση της αναγκαιότητας της αφαίρεσης δεν έκανε τις ανθρώπινες συνέπειες της να φαίνονται λιγότερο πραγματικές όταν τις έβλεπα από την οπτική γωνία κάποιου που εργαζόταν μέσα σε αυτήν. Αυτή η ένταση μεταξύ της δομικής αναγκαιότητας και του ανθρώπινου κόστους έγινε το θεμέλιο κάτι που δεν μπορούσα ακόμη να διατυπώσω πλήρως.

Η πρώιμη έκδοση του Neoblazer δεν υπήρχε ως ένα συνεκτικό σχέδιο. Υπήρχε ως θραύσματα πρόθεσης. Ήξερα ότι ήθελα να δημιουργήσω κάτι που να αντανακλούσε την αίσθηση της εργασίας μέσα σε συστήματα που αντιμετώπιζαν τα άτομα ως εναλλάξιμα μέρη. Ήξερα επίσης ότι δεν ήθελα να το αναπαραστήσω αυτό με κυριολεκτικό ή ρεαλιστικό τρόπο. Ο ρεαλισμός θα περιόριζε την ιδέα πολύ στενά και θα διακινδύνευε να την μετατρέψει σε σχολιασμό αντί για ένα σύστημα που μπορεί να παιχτεί. Η λύση, ή τουλάχιστον η κατεύθυνση που αναδύθηκε, ήταν η αφαίρεση.

Αντί για ανθρώπινους εργάτες, άρχισα να σκέφτομαι με όρους εξωγήινων αρχετύπων. Αντί για σύγχρονα εταιρικά περιβάλλοντα, άρχισα να φαντάζομαι μια μακρινή διαστρική εταιρική ηγεμονία όπου η κλίμακα είχε επεκταθεί πολύ πέρα από οποιαδήποτε αναγνωρίσιμη εθνική ή πολιτιστική δομή. Όσο περισσότερο απομακρυνόμουν από την κυριολεκτική αναπαράσταση, τόσο πιο σαφής γινόταν η υποκείμενη δομή. Ο στόχος δεν ήταν η προσομοίωση της πραγματικότητας, αλλά η εξαγωγή της συστημικής λογικής της και η αναδιατύπωσή της με τρόπο που να μπορεί να εξερευνηθεί διαδραστικά.

Drax O Gorbuloid , η πρώιμη πρωταγωνιστική φιγούρα, αναδύθηκε από αυτή τη διαδικασία όχι ως χαρακτήρας με λεπτομερές ιστορικό, αλλά ως μια λειτουργική ενσάρκωση ενός ρόλου. Ένας εργαζόμενος μέσα σε ένα σύστημα που δεν τον όριζε ως άτομο, αλλά ως λειτουργική μονάδα. Η αισθητική της στολής επικίνδυνων υλικών, το πλαίσιο καθαριότητας και το περιβαλλοντικό πλαίσιο ήταν όλα εκφράσεις αυτής της βασικής ιδέας. Η εστίαση δεν ήταν στο ποιος ήταν ως άτομο, αλλά στο τι σήμαινε να υπάρχει ως αντικαταστάσιμο

συστατικό μέσα σε μια μεγαλύτερη μηχανή. Μόλις σταθεροποιήθηκε αυτή η βασική ταυτότητα, το υπόλοιπο σύστημα άρχισε να οργανώνεται γύρω από αυτήν.

Η ιδέα των αποστολών που δομούνται γύρω από εργασιακά καθήκοντα εμφανίστηκε φυσικά. Καθαρισμός περιβαλλόντων, μεταφορά υλικών, συντήρηση υποδομών, όχι επειδή αυτά τα καθήκοντα ήταν εγγενώς ενδιαφέροντα μεμονωμένα, αλλά επειδή αντανακλούσαν τα είδη της αόρατης εργασίας που στηρίζει μεγαλύτερα συστήματα. Αυτά ήταν τα είδη δραστηριοτήτων που συνήθως υπάρχουν στα περιθώρια των κόσμων παιχνιδιών, σπάνια προβάλλονται ως ουσιαστικές ενέργειες. Στο Neoblazer , έγιναν η κύρια δομή αλληλεπίδρασης.

Καθώς η ιδέα επεκτεινόταν, άρχισα να σκέφτομαι πιο προσεκτικά πώς να πλαισιώσω αυτόν τον κόσμο οπτικά και τονικά. Μια πλήρως ρεαλιστική αισθητική θα έκανε την εμπειρία πολύ κοντά στην πραγματικότητα και, ως εκ τούτου, πολύ περιορισμένη από αυτήν. Αντ' αυτού, στράφηκα προς μια στυλιζαρισμένη προσέγγιση επιστημονικής φαντασίας εμπνευσμένη από τις πρώτες εποχές των τρισδιάστατων κονσολών, ιδιαίτερα την οπτική γλώσσα των παιχνιδιών της εποχής του PlayStation 2. Αυτή δεν ήταν απλώς μια αισθητική απόφαση. Ήταν μια τεχνική πλαισιώματος που εισήγαγε ένα επίπεδο συναισθηματικής απόστασης, επιτρέποντας στις υποκείμενες ιδέες να εκφραστούν χωρίς να καταρρεύσουν σε κυριολεκτική ερμηνεία.

Ο κόσμος έγινε ένα φουτουριστικό διαστημικό σκηνικό που κατοικούνταν από εξωγήινα είδη και όχι από ανθρώπους. Αυτή η αφαίρεση δημιούργησε χώρο για υπερβολή, σάτιρα και συστημική αφήγηση χωρίς να αντικατοπτρίζει άμεσα κάποιο συγκεκριμένο πραγματικό περιβάλλον. Επέτρεψε επίσης στον τόνο να παραμείνει ευέλικτος, ικανός να μεταβάλλεται μεταξύ χιούμορ , δυσφορίας και κριτικής χωρίς να αγκυροβολεί σε ένα μόνο ερμηνευτικό πλαίσιο.

Σε αυτό το στάδιο, το Neoblazer δεν ήταν ακόμη ολοκληρωμένο σχέδιο. Ήταν μια συλλογή από διασυνδεδεμένες ιδέες που σταδιακά άρχιζαν να σταθεροποιούνται σε κάτι που μπορούσε να πρωτότυπο. Οι

πρώτες έννοιες που μπορούσαν να παιχτούν δεν ήταν παραδοσιακές αποστολές με τη σύγχρονη έννοια, αλλά μεμονωμένα πειράματα στην έκφραση του συστήματος. Ένα πρώιμο πρωτότυπο αφορούσε τη συλλογή και μεταφορά απορριπτόμενων υλικών σε κατακερματισμένα αστικά περιβάλλοντα, πλαισιωμένα ως μέρος των εργασιών ρουτίνας συντήρησης. Ένα άλλο διερεύνησε την κίνηση μέσα από επικίνδυνες βιομηχανικές ζώνες σε μια μορφή που έμοιαζε με ένα ατελείωτο σύστημα διέλευσης παρά με ένα δομημένο επίπεδο.

Κάθε ένα από αυτά τα πρωτότυπα αντιπροσώπευε μια διαφορετική προσπάθεια να απαντηθεί ένα μόνο ερώτημα. Πώς είναι να λειτουργείς μέσα σε ένα σύστημα όπου οι πράξεις σου έχουν νόημα μόνο συνολικά και όχι μεμονωμένα;

Καθώς αυτά τα πειράματα συσσωρεύονταν, κάτι σημαντικό άρχισε να συμβαίνει. Τα θραύσματα άρχισαν να συνδέονται. Η αισθητική κατεύθυνση ενίσχυσε τη μηχανική κατεύθυνση. Η μηχανική κατεύθυνση ενίσχυσε τη θεματική κατεύθυνση. Αυτό που είχε ξεκινήσει ως ξεχωριστές ιδέες σιγά σιγά συγκλίνει σε μια συνεκτική δομή που θα μπορούσε να υποστηρίξει έναν μεγαλύτερο κόσμο.

Ήταν κατά τη διάρκεια αυτής της φάσης που άρχισα να κατανοώ το Neoblazer όχι ως μια ενιαία ιδέα παιχνιδιού, αλλά ως ένα πλαίσιο για την οργάνωση διαφορετικών τύπων εμπειριών γύρω από μια κοινή συστημική φιλοσοφία. Η πόλη, οι αποστολές, οι χαρακτήρες και τα συστήματα προόδου δεν ήταν μεμονωμένα χαρακτηριστικά. Ήταν εκφράσεις μιας ενιαίας ιδέας για την εργασία , την κλίμακα και την ταυτότητα μέσα σε ένα κατασκευασμένο σύστημα.

Εκείνη την εποχή, δεν το θεωρούσα αυτό ως την αρχή ενός franchise ή μιας μάρκας. Το θεωρούσα ως το φυσικό τελικό σημείο όλων όσων είχα μάθει μέχρι εκείνη τη στιγμή. Τα εργαστηριακά χρόνια με είχαν διδάξει πώς να κατασκευάζω συστήματα μεμονωμένα. Η εμπειρία του Captain Dodger με είχε διδάξει πώς συμπεριφέρονται αυτά τα συστήματα υπό την πίεση του κοινού. Η εμπειρία του κλάδου μου είχε δείξει πώς τα συστήματα λειτουργούν σε κλίμακα μέσα σε συντονισμένα

περιβάλλοντα. Το Neoblazer έγινε το σημείο όπου όλα αυτά τα μαθήματα άρχισαν να συγκλίνουν σε μια ενιαία κατεύθυνση.

Αυτό που έκανε αυτή τη στιγμή σημαντική δεν ήταν ότι το Neoblazer είχε διαμορφωθεί πλήρως. Ήταν ότι δεν έμοιαζε πλέον με μια αφηρημένη ιδέα. Έμοιαζε με κάτι που μπορούσε να κατασκευαστεί. Αυτή η μετάβαση, από την ιδέα στο αναπόφευκτο, είναι συχνά ανεπαίσθητη. Δεν υπάρχει σαφές όριο όπου μια ιδέα γίνεται πραγματικότητα. Αντίθετα, υπάρχει μια σταδιακή αλλαγή στον τρόπο που τη σκέφτεστε. Στην αρχή, είναι κάτι που φαντάζεστε. Έπειτα γίνεται κάτι που σχεδιάζετε. Τελικά, γίνεται κάτι που αισθάνεστε υπεύθυνοι να υλοποιήσετε. Το Neoblazer είχε φτάσει σε αυτό το τελικό στάδιο. Δεν ήταν πλέον απλώς μια αντανάκλαση απογοήτευσης ή παρατήρησης. Ήταν ένα σύστημα που απαιτούσε να κατασκευαστεί.

Κεφάλαιο 17: Κατασκευή Yog Sulak City

Οι ιδέες είναι φτηνές. Αυτό είναι ένα από τα πρώτα μαθήματα που μαθαίνει κάθε δημιουργός και ένα από τα τελευταία μαθήματα που αποδέχεται πλήρως. Μια ιδέα μπορεί να φαίνεται βαθιά ενώ υπάρχει εξ ολοκλήρου μέσα στο κεφάλι σας. Ολόκληροι κόσμοι μπορούν να φαίνονται ολοκληρωμένοι πριν γραφτεί έστω και μια γραμμή κώδικα. Ολόκληρα franchise μπορεί να φαίνονται αναπόφευκτα πριν τα αγγίξει ένας μόνο παίκτης. Το πρόβλημα είναι ότι οι ιδέες κρίνονται από τη φαντασία, ενώ τα παιχνίδια κρίνονται από την πραγματικότητα. Τη στιγμή που αρχίζετε να χτίζετε κάτι, η πραγματικότητα αρχίζει να θέτει ερωτήματα που η φαντασία δεν χρειάστηκε ποτέ να απαντήσει.

Αυτή ήταν η πρόκληση που αντιμετώπιζε ο Neoblazer .

Όταν το έργο μπήκε σε ενεργό ανάπτυξη, είχα ήδη καταλάβει τι αντιπροσώπευε φιλοσοφικά για μένα το παιχνίδι. Τα προηγούμενα χρόνια μου είχαν δώσει μια σαφή κατανόηση των θεμάτων που ήθελα να εξερευνήσω. Είχα αφιερώσει αρκετό χρόνο εργαζόμενος ανεξάρτητα

και σε μεγαλύτερα περιβάλλοντα παραγωγής, ώστε να γοητευτώ από τη σχέση μεταξύ ατόμων και συστημάτων. Ενδιαφερόμουν για την εργασία , την ιεραρχία, τη γραφειοκρατία και τον παράξενο τρόπο με τον οποίο οι οργανισμοί μπορούσαν να βασίζονται εξ ολοκλήρου στους ανθρώπους, ενώ ταυτόχρονα τους αντιμετώπιζαν ως εναλλάξιμα μέρη. Ήξερα γιατί ήθελα να υπάρχει το Neoblazer . Αυτό που δεν ήξερα ακόμα ήταν πώς να μετατρέψω αυτές τις ιδέες σε κάτι με το οποίο οι παίκτες θα μπορούσαν πραγματικά να αλληλεπιδράσουν.

Αυτή είναι μια πρόκληση που εμφανίζεται συνεχώς στη δημιουργική εργασία. Τα θέματα είναι εύκολα. Τα συστήματα είναι δύσκολα. Οι περισσότεροι δημιουργοί μπορούν να εξηγήσουν τι θέλουν να πουν. Πολύ λιγότεροι μπορούν να δημιουργήσουν εμπειρίες που επιτρέπουν στο κοινό να ανακαλύψει αυτές τις ιδέες μόνο του. Γρήγορα έγινε φανερό ότι το Neoblazer δεν μπορούσε απλώς να είναι ένα παιχνίδι που μιλούσε για εργαζόμενους και εταιρείες. Αν το έργο επρόκειτο να έχει έστω και μια αυθεντικότητα, έπρεπε να χτιστεί γύρω από αυτές τις έννοιες σε μηχανικό επίπεδο. Οι ενέργειες του παίκτη έπρεπε να ενισχύουν τα θέματα αντί απλώς να υπάρχουν παράλληλα με αυτά.

Αυτή η συνειδητοποίηση με οδήγησε σε ένα παραπλανητικά απλό ερώτημα. Αν το παιχνίδι έχει να κάνει με την εργασία , ποιος την εκτελεί ; Η απάντηση τελικά έγινε ο Drax.Gorbuloid .

Ένας από τους λόγους που πάντα με γοήτευε η επιστημονική φαντασία είναι ότι σου επιτρέπει να εξετάζεις γνωστές ιδέες από άγνωστες οπτικές γωνίες. Τα περισσότερα παιχνίδια τοποθετούν τον παίκτη στον ρόλο κάποιου εξαιρετικού. Γίνονται στρατιώτες, δολοφόνοι, ήρωες, μισθοφόροι, παράνομοι ή παγκόσμιοι πρωταθλητές σωτηρίας. Ακόμα και όταν αυτοί οι χαρακτήρες ξεκινούν από το κάτω μέρος μιας κοινωνικής ιεραρχίας, ολόκληρη η δομή του παιχνιδιού συνήθως σχεδιάζεται γύρω από την άνοδό τους προς την εξουσία. Ο παίκτης γίνεται πιο ισχυρός, πιο ικανός και πιο σημαντικός με κάθε ώρα που περνάει.

Διαπίστωσα ότι ενδιαφερόμουν όλο και περισσότερο για την αντίθετη οπτική γωνία.

Τι συμβαίνει όταν ο πρωταγωνιστής δεν είναι ισχυρός; Τι συμβαίνει όταν δεν είναι εξαιρετικός; Τι συμβαίνει όταν καταλαμβάνει έναν από τους λιγότερο λαμπερούς ρόλους στην κοινωνία και περνάει τις μέρες του εκτελώντας εργασίες από τις οποίες όλοι εξαρτώνται αλλά λίγοι άνθρωποι εκτιμούν;

Αυτά τα ερωτήματα έγιναν η βάση του Drax . Δεν τον αντιλήφθηκαν ως παραδοσιακό ήρωα. Τον αντιλήφθηκαν ως εργάτη. Ένας υπάλληλος καθαριότητας που φορούσε μια κίτρινη στολή προστασίας από επικίνδυνα υλικά και λειτουργούσε μέσα σε ένα εκτεταμένο εταιρικό σύστημα που τον θεωρούσε ως ένα μικροσκοπικό εξάρτημα σε μια πολύ μεγαλύτερη μηχανή. Στα περισσότερα σκηνικά επιστημονικής φαντασίας, ένας χαρακτήρας όπως ο Drax θα υπήρχε κάπου στο παρασκήνιο. Θα ήταν ένας ανώνυμος χαρακτήρας που δεν παίζει και θα περπατούσε σε έναν διάδρομο, ενώ ο πρωταγωνιστής θα έτρεχε να σώσει τον γαλαξία. Στο Neoblazer , έγινε ο ίδιος ο πρωταγωνιστής.

Μόλις πάρθηκε αυτή η απόφαση, ακολούθησαν φυσικά πολλές άλλες αποφάσεις. Αν ο Drax εργαζόταν στην αποχέτευση, τότε η αποχέτευση έπρεπε να γίνει ουσιαστικό gameplay. Αντί να γεμίζω τον κόσμο με δραστηριότητες αποκομμένες από την ταυτότητα του χαρακτήρα, άρχισα να πειραματίζομαι με αποστολές που αντανακλούσαν τις πραγματικές ευθύνες του επαγγέλματός του. Ένα πρωτότυπο αφορούσε τη συλλογή απορριπτόμενων εμπορευματοκιβωτίων σε αστικές περιοχές. Ένα άλλο περιστρεφόταν γύρω από εργασίες συντήρησης και διαχείριση υποδομών. Τα συστήματα αποχέτευσης έγιναν περιβάλλοντα αποστολών. Οι βιομηχανικές ζώνες έγιναν περιβάλλοντα αποστολών. Περιοχές της πόλης που κανονικά θα υπήρχαν μόνο ως σκηνικά άρχισαν να γίνονται μέρη όπου λάμβανε χώρα το gameplay.

Αυτό που με γοήτευσε κατά τη διάρκεια αυτής της διαδικασίας ήταν το πόσο γρήγορα φαινομενικά καθημερινές δραστηριότητες έγιναν ενδιαφέρουσες μόλις ενσωματώθηκαν σε ένα μεγαλύτερο σύστημα. Οι παίκτες δεν χρειάζεται απαραίτητα να σώζουν το σύμπαν κάθε δέκα λεπτά. Αυτό που χρειάζονται είναι το πλαίσιο. Μια εργασία που ακούγεται βαρετή μεμονωμένα μπορεί να γίνει εκπληκτικά συναρπαστική όταν συμβάλλει σε μια μεγαλύτερη δομή. Η παραλαβή φορτίου δεν είναι εγγενώς συναρπαστική. Η συντήρηση υποδομών δεν είναι εγγενώς συναρπαστική. Ωστόσο, όταν αυτές οι δραστηριότητες γίνονται μέρος ενός ζωντανού κόσμου και συνδέονται με την πρόοδο, την ταυτότητα και τον σκοπό, αποκτούν ένα νόημα που εκτείνεται πέρα από την ίδια τη δράση.

Ταυτόχρονα, μια άλλη πρόκληση άρχιζε να αναδύεται. Το Neoblazer δεν ήταν πλέον απλώς μια συλλογή μηχανισμών. Χρειαζόταν έναν κόσμο ικανό να τους υποστηρίξει.

Εδώ είναι που η Yog Sulak City μπήκε στο προσκήνιο.

Όπως πολλές φανταστικές τοποθεσίες, το Yog Sulak City δεν φαινόταν πλήρως σχηματισμένο. Αναδύθηκε σταδιακά λόγω αναγκαιότητας. Αρχικά, η πόλη υπήρχε απλώς ως ένα λειτουργικό περιβάλλον όπου μπορούσαν να λάβουν χώρα αποστολές. Οι δρόμοι συνέδεαν τους στόχους. Τα κτίρια καθόριζαν τα όρια. Οι βιομηχανικές εγκαταστάσεις παρείχαν τοποθεσίες αποστολών. Ο κόσμος υπήρχε για να υποστηρίζει το παιχνίδι. Όσο περισσότερο χρόνο περνούσα μέσα σε αυτόν, ωστόσο, τόσο περισσότερα ερωτήματα άρχιζαν να εμφανίζονται.

Ποιος έχτισε αυτή την πόλη; Γιατί η υγιεινή έγινε τόσο κυρίαρχη βιομηχανία; Τι είδους οικονομία παράγει μια εταιρεία όπως το Binary Express; Τι συμβαίνει σε μια κοινωνία όταν μια μεμονωμένη εταιρεία αποκτά σχεδόν πλήρη έλεγχο μιας βασικής υπηρεσίας; Πώς πλοηγούνται οι απλοί πολίτες σε έναν κόσμο δομημένο γύρω από εταιρικά μονοπώλια; Πώς μοιάζει η καθημερινή ζωή για τους ανθρώπους που δεν εμφανίζονται ποτέ σε ηρωικές ιστορίες;

Κάθε απάντηση δημιουργούσε νέα ερωτήματα. Ο κόσμος άρχισε να επεκτείνεται μέσω υπονοούμενων και όχι μέσω σκόπιμου σχεδιασμού. Από τη στιγμή που υπήρξε το Binary Express, έπρεπε να υπάρχουν και ορισμένες οικονομικές πραγματικότητες. Από τη στιγμή που υπήρχαν αυτές οι οικονομικές πραγματικότητες, συνεπάγονταν πολιτικές δομές. Αυτές οι πολιτικές δομές συνεπάγονταν πολιτισμικές προσαρμογές. Σύντομα, η Yog Sulak City έπαψε να μοιάζει με σκηνικό και άρχισε να μοιάζει με μέρος.

Αυτή η διαδικασία με δίδαξε κάτι σημαντικό για την οικοδόμηση κόσμων . Οι ισχυρότεροι φανταστικοί κόσμοι δεν χτίζονται προς τα έξω από την παράδοση. Χτίζονται προς τα έξω από τις συνέπειες. Ένας κόσμος γίνεται πιστευτός όταν κάθε σύστημα μέσα σε αυτόν ασκεί πίεση στα συστήματα γύρω του. Οι πόλεις επηρεάζουν τις οικονομίες. Οι οικονομίες επηρεάζουν την πολιτική. Η πολιτική επηρεάζει τον πολιτισμό. Ο πολιτισμός επηρεάζει τη συμπεριφορά . Όταν αυτές οι σχέσεις αρχίζουν να ενισχύονται η μία την άλλη, ένα περιβάλλον αρχίζει να νιώθει ζωντανό.

Αυτό που βρήκα πιο ενδιαφέρον ήταν ότι η ίδια η πόλη σιγά σιγά γινόταν μια αντανάκλαση των ίδιων ερωτημάτων που είχαν εμπνεύσει εξαρχής τον Neoblazer . Το έργο είχε ξεκινήσει ως μια εξερεύνηση του πώς τα άτομα πλοηγούνται σε συστήματα μεγαλύτερα από τα ίδια. Τώρα έχτιζα έναν ολόκληρο κόσμο βασισμένο στην ίδια αρχή. Ο Drax ήταν μέρος ενός συστήματος. Το Binary Express ήταν μέρος ενός συστήματος. Η Yog Sulak City ήταν μέρος ενός συστήματος. Ακόμα και ο παίκτης, κινούμενος στο περιβάλλον και αλληλεπιδρώντας με τους διάφορους θεσμούς του, γινόταν μέρος ενός συστήματος.

Για πρώτη φορά, το Neoblazer έμοιαζε λιγότερο με μια ιδέα παιχνιδιού και περισσότερο με ένα συνεκτικό σύμπαν.

Αυτή η μετάβαση είναι δύσκολο να περιγραφεί επειδή συμβαίνει σταδιακά. Δεν υπάρχει καμία στιγμή όπου ένα φανταστικό σκηνικό γίνεται ξαφνικά πραγματικό. Αντίθετα, έρχεται ένα σημείο όπου σταματάς να το επινοείς και αρχίζεις να το ανακαλύπτεις. Οι νέες ιδέες

δεν φαίνονται πλέον αυθαίρετες. Νιώθουν αναπόφευκτες. Κάθε νέα προσθήκη φαίνεται να προκύπτει φυσικά από αυτό που ήδη υπάρχει. Ο κόσμος αρχίζει να δημιουργεί τη δική του ορμή.

Σε αυτό το στάδιο, δεν αναρωτιόμουν πλέον αν το Neoblazer μπορούσε να κατασκευαστεί. Αυτό το ερώτημα είχε ήδη απαντηθεί. Το πιο σημαντικό ερώτημα είχε γίνει πόσο μεγάλο θα μπορούσε τελικά να αναπτυχθεί. Επειδή κάτω από τις αποστολές, την πόλη και τη σάτιρα, άρχισα να αναγνωρίζω κάτι που δεν είχα προβλέψει όταν ξεκίνησε το έργο. Δεν έχτιζα πλέον ένα παιχνίδι αλλά ένα ολόκληρο σύμπαν.

Κεφάλαιο 18: Το Όνομα Γίνεται Πραγματικό

Η ταυτότητα αναγνωρίζεται ευκολότερα εκ των υστέρων παρά σε πραγματικό χρόνο. Έρχεται μια στιγμή στη ζωή κάθε δημιουργικής πρακτικής όπου το ζήτημα της ταυτότητας παύει να είναι κάτι που διαπραγματεύεται εσωτερικά και αρχίζει να επιλύεται εξωτερικά μέσω συσσώρευσης και όχι μέσω πρόθεσης. Δεν είναι μια στιγμή δήλωσης ή αναδιαμόρφωσης, και δεν έρχεται με κάποια επίσημη μετάβαση που θα την καθιστούσε ευανάγνωστη ενώ συμβαίνει. Αντίθετα, αναδύεται σταδιακά μέσα από τη σύγκλιση πολλαπλών δυνάμεων που αρχίζουν να σταθεροποιούνται γύρω από ένα μόνο αναγνωρίσιμο σημείο αναφοράς. Οι άνθρωποι αρχίζουν να συνδέουν το έργο σας με ένα όνομα που δεν φαίνεται πλέον προσωρινό, και με αυτόν τον τρόπο αρχίζουν να ορίζουν το νόημά του με τρόπους που δεν εξαρτώνται πλέον εξ ολοκλήρου από το δικό σας πλαίσιο. Αυτό είναι το σημείο στο οποίο το δημιουργικό προϊόν σταματά να είναι απλώς δημιουργικό και αρχίζει να αποδίδεται.

Πριν από αυτή τη σύγκλιση, όλα είναι δομικά ασταθή. Τα ονόματα λειτουργούν περισσότερο σαν προσωρινά δοχεία παρά σαν σταθερές ταυτότητες, και το καθένα δεν αντανακλά μια στρατηγική απόφαση αλλά τους τρέχοντες περιορισμούς του ίδιου του έργου. Η Kassotis Productions ανήκε σε μια περίοδο όπου το έργο μου διαμορφωνόταν σε

μεγάλο βαθμό από το animation, την παραγωγή βίντεο και την παρατεταμένη επιρροή προηγούμενων έργων μέσων, συμπεριλαμβανομένης της φάσης του Amazon Prime Video και του Wednesday Addiction. Ήταν μια ταυτότητα που προσπαθούσε να ενοποιήσει τη δημιουργική δραστηριότητα σε διάφορες μορφές που δεν είχαν ακόμη συμφιλιωθεί σε ένα ενιαίο υποκείμενο σύστημα. Ως αποτέλεσμα, παρέμεινε περιγραφική παρά δομική, μια ετικέτα που εφαρμοζόταν εκ των υστέρων και όχι ένα πλαίσιο που διαμόρφωνε αυτό που χτιζόταν.

Καθώς η εστίαση μετατοπίστηκε προς τον προγραμματισμό και την πρώιμη ανάπτυξη παιχνιδιών, αυτή η περιγραφική ποιότητα έγινε ολοένα και πιο ανεπαρκής. Η μετάβαση από την εκφραστική εργασία στα μέσα ενημέρωσης στον σχεδιασμό που βασίζεται σε συστήματα δημιούργησε μια δομική αναντιστοιχία μεταξύ ταυτότητας και εξόδου, και αυτή η αναντιστοιχία οδήγησε στην εμφάνιση του Tethorax. Softworks . Σε αντίθεση με το προηγούμενο όνομα, αυτό δεν ήταν απλώς μια συνέχεια των συνηθειών branding, αλλά μια αντανάκλαση μιας αλλαγής στη φύση της ίδιας της εργασίας. Έργα όπως το Gluttony, τα πρώιμα πρωτότυπα και τα πειραματικά συστήματα παιχνιδιών απαιτούσαν ένα διαφορετικό εννοιολογικό πλαίσιο, ένα πλαίσιο που να αναγνώριζε ότι το κύριο αποτέλεσμα δεν ήταν πλέον περιεχόμενο αλλά λειτουργική διαδραστική δομή. Ακόμα κι έτσι, το Tethorax To Softworks παρέμεινε αντιδραστικό παρά θεμελιώδες, προσαρμοζόμενο σε ό,τι είχε ήδη δημιουργηθεί αντί να παρέχει ένα σταθερό περιβάλλον για ό,τι επρόκειτο να ακολουθήσει.

Αυτή η αστάθεια συνεχίστηκε καθώς το πεδίο εφαρμογής του έργου επεκτάθηκε περαιτέρω και άρχισε να διασταυρώνεται με πιο τυποποιημένα κλαδικά πλαίσια. Καθώς τα έργα αυξάνονταν σε πολυπλοκότητα και άρχισαν να υπάρχουν παράλληλα με εξωτερικές συνεργασίες και επαγγελματικά περιβάλλοντα, το Tethorax To Softworks δεν περιέγραφε πλέον επαρκώς την κλίμακα ή την κατεύθυνση του παραγόμενου έργου. Η Βαράγγεια Φρουρά εμφανίστηκε κατά τη

διάρκεια αυτής της φάσης ως μια ακόμη προσπάθεια ευθυγράμμισης της ταυτότητας με τις περιστάσεις, αντανακλώντας μια περίοδο όπου η ανάπτυξη ενσωματώθηκε ολοένα και περισσότερο σε δομημένα συστήματα παραγωγής και όχι σε μεμονωμένους πειραματισμούς, με τον ίδιο τρόπο που η ιστορική Βαράγγεια Φρουρά ήταν μια επίλεκτη στρατιωτική δύναμη ενσωματωμένη στη μεγαλύτερη Βυζαντινή Αυτοκρατορία. Ωστόσο, ακόμη και αυτή η ταυτότητα έφερε τον ίδιο περιορισμό με τους προκατόχους της, καθώς παρέμεινε συνδεδεμένη με μια συγκεκριμένη φάση δραστηριότητας αντί να είναι ικανή να απορροφήσει πολλαπλές φάσεις ταυτόχρονα χωρίς αναθεώρηση.

Αυτό που τελικά έκανε την Paezo Hellas διαφορετική δεν ήταν ότι έλυσε αυτήν την αστάθεια, αλλά ότι δεν εισήχθη ως λύση σε κάποιο συγκεκριμένο πρόβλημα. Αναδύθηκε ως σημείο ενοποίησης μετά από μια σειρά επαναληπτικών προσπαθειών ονομασίας που είχαν ήδη καταδείξει τους περιορισμούς της αντιδραστικής κατασκευής ταυτότητας. Μέχρι τη στιγμή που το Neoblazer άρχισε να διαμορφώνεται ως ένα ευρύτερο σύστημα franchise και όχι ως μια ενιαία ιδέα έργου, έγινε σαφές ότι το έργο απαιτούσε μια ταυτότητα ικανή να διατηρεί πολλαπλές παράλληλες εξελίξεις ταυτόχρονα χωρίς να καταρρέει υπό αλλαγές στο πεδίο εφαρμογής ή την κατεύθυνση. Η Paezo Hellas δεν αντικατέστησε προηγούμενες ταυτότητες με γραμμική έννοια. Απορρόφησε τη λειτουργία που προσπαθούσαν να εκπληρώσουν και την επέκτεινε σε μια πιο σταθερή δομή που θα μπορούσε να υπάρχει σε πολλά έργα και χρονικές περιόδους χωρίς να χρειάζεται να επαναπροσδιοριστεί.

Σε αυτό το στάδιο, ωστόσο, τίποτα από αυτά δεν είχε ακόμη επικυρωθεί εξωτερικά. Το Paezo Hellas υπήρχε κυρίως ως εσωτερική άγκυρα, ένας τρόπος οργάνωσης του αποτελέσματος και όχι ως μια δημόσια αναγνωρισμένη οντότητα. Αυτό άλλαξε με την κυκλοφορία του Neoblazer : Corpo Run, η οποία σηματοδότησε την πρώτη στιγμή όπου το σύστημα που κατασκευάζονταν εσωτερικά διασταυρώθηκε με την αντίληψη του κοινού με έναν ουσιαστικό και επίμονο τρόπο. Αν και το Corpo Run δεν σχεδιάστηκε ως σημείο εισόδου αφήγησης σε

ένα μεγαλύτερο σύμπαν, είχε αρκετή δομική συνοχή στις συμβάσεις ονομασίας, την οπτική ταυτότητα και το θεματικό του πλαίσιο για να υποδηλώσει την παρουσία κάτι πέρα από τους άμεσους μηχανισμούς του. Ήταν ένα arcade παιχνίδι χτισμένο γύρω από την κίνηση, την επιβίωση και τη βελτιστοποίηση του σκορ, με έναν παγκόσμιο πίνακα κατάταξης που δημιούργησε ένα επίμονο ανταγωνιστικό περιβάλλον σε όλους τους παίκτες. Δεν υπήρχε σαφές επίπεδο αφήγησης, ωστόσο η ίδια η δομή της εμπειρίας υποδήλωνε συνέχεια πέρα από αυτό που ήταν άμεσα ορατό.

Η παρουσία ενός πίνακα κατάταξης ήταν ιδιαίτερα σημαντική από αυτή την άποψη, επειδή μετέτρεψε το παιχνίδι από μια σειρά μεμονωμένων συνεδριών σε ένα κοινόχρηστο, μόνιμο σύστημα. Οι παίκτες δεν ασχολούνταν πλέον με το παιχνίδι ως μια αυτοτελή εμπειρία, αλλά ως μέρος ενός κατανεμημένου ανταγωνιστικού περιβάλλοντος όπου η απόδοση υπήρχε σε σχέση με τους άλλους με την πάροδο του χρόνου. Αυτό από μόνο του ήταν αρκετό για να δημιουργήσει επαναλαμβανόμενη αλληλεπίδραση, αλλά δημιούργησε επίσης τις συνθήκες για συζήτηση, σύγκριση και ερμηνεία. Μόλις η απόδοση γίνει μόνιμη και συγκρίσιμη, αναπόφευκτα παράγει διάλογο γύρω από τη βελτιστοποίηση και το νόημα, ακόμη και σε συστήματα που δεν είχαν σχεδιαστεί για να υποστηρίζουν την αφηγηματική ερμηνεία.

Αυτό που αναδύθηκε παράλληλα με αυτή τη μηχανική εμπλοκή ήταν μια παράλληλη ερμηνευτική διαδικασία που δεν είχε δημιουργηθεί ρητά, αλλά αναπτύχθηκε φυσικά. Επειδή το παιχνίδι έφερε το όνομα Neoblazer , δεν έγινε αντιληπτό ως ένα μεμονωμένο πείραμα arcade, αλλά ως ένα τμήμα ενός μεγαλύτερου συστήματος του οποίου η πλήρης δομή δεν ήταν ακόμη ορατή. Η απουσία σαφούς αφηγηματικού περιεχομένου δεν εμπόδισε την ερμηνεία. Δημιούργησε χώρο για αυτήν. Οι παίκτες άρχισαν να αποδίδουν νόημα στο πλαίσιο του παιχνιδιού, ερμηνεύοντας τις αισθητικές και δομικές του επιλογές ως δείκτες ενός ευρύτερου φανταστικού σύμπαντος. Τα βιομηχανικά θέματα, το πλαίσιο που σχετίζεται με την υγιεινή και η εταιρική ορολογία άρχισαν να

γίνονται κατανοητά όχι ως επιφανειακά στοιχεία αλλά ως σήματα βαθύτερου συστημικού σχολιασμού.

Αυτή η ερμηνευτική επέκταση δεν ήταν αποτέλεσμα σκόπιμης αφηγηματικής κατασκευής μέσα στο ίδιο το Corpo Run, αλλά της αλληλεπίδρασης μεταξύ ελάχιστου σαφούς περιεχομένου και ισχυρής συστημικής συνοχής. Όταν ένα σύστημα είναι εσωτερικά συνεπές αλλά εξωτερικά υποεξηγημένο , το κοινό τείνει να συμπληρώνει το ίδιο τη δομή που λείπει χρησιμοποιώντας συμφραζόμενα. Στην περίπτωση του Neoblazer , αυτή η διαδικασία συνέβη γρήγορα επειδή η υποκείμενη ταυτότητα ήταν ήδη αρκετά σταθερή για να την υποστηρίξει. Ως αποτέλεσμα, το νόημα άρχισε να διαμορφώνεται εξωτερικά παράλληλα με την ανάπτυξη και όχι ως συνέπεια αυτής.

Η σημασία αυτής της φάσης ενισχύθηκε όταν το Neoblazer : Corpo Run έλαβε το βραβείο επιλογής κοινού για το παιχνίδι της χρονιάς στα Hellenic Game Awards του 2025 στην Αθήνα. Αυτή η στιγμή δεν λειτούργησε ως μεταμόρφωση του ίδιου του παιχνιδιού, αλλά ως σταθεροποίηση της εξωτερικής του αντίληψης μέσα σε ένα τυποποιημένο πολιτισμικό πλαίσιο. Για πρώτη φορά, το Neoblazer όχι μόνο ερμηνευόταν από τους παίκτες του, αλλά και επικυρωνόταν μέσω ενός θεσμικού πλαισίου που εκτεινόταν πέρα από το άμεσο κοινό. Αυτή η επικύρωση άλλαξε τη δομή αναφοράς γύρω από το έργο, αγκυροβολώντας το πιο σταθερά στη δημόσια συνείδηση και δημιουργώντας ένα σημείο αναγνώρισης που εκτεινόταν πέρα από την ατομική εμπλοκή.

Ο αντίκτυπος αυτής της αναγνώρισης ήταν ιδιαίτερα σημαντικός για την Paezo Hellas, η οποία μέχρι εκείνη τη στιγμή παρέμενε πρωτίστως μια εσωτερική οργανωτική ταυτότητα. Το βραβείο δημιούργησε μια κατάσταση στην οποία το όνομα του στούντιο έγινε εξωτερικά ευανάγνωστο με έναν τρόπο που δεν ήταν πριν. Δεν ήταν πλέον απλώς μια ετικέτα που συνδέεται με μια κυκλοφορία, αλλά ένα σημείο αναφοράς που συνδέεται με ένα αναγνωρισμένο δημιουργικό αποτέλεσμα. Αυτό δεν σταθεροποίησε άμεσα την ταυτότητα του

στούντιο σε μια τελική μορφή, αλλά ξεκίνησε μια μετατόπιση στον τρόπο που γινόταν αντιληπτή, μετακινώντας το από μια εσωτερική κατασκευή σε μια δημόσια οντότητα με αναδυόμενη συνέχεια.

Από αυτό το σημείο και μετά, η σχέση μεταξύ ονόματος και αναγνώρισης άρχισε να αντιστρέφεται. Προηγουμένως, το Paezo Hellas λειτουργούσε ως κάτι που εφαρμοζόταν στο έργο μετά τη δημιουργία του, ένας περιγραφικός μηχανισμός που χρησιμοποιούνταν για την οργάνωση του αποτελέσματος. Μετά από αυτή τη στιγμή, άρχισε να λειτουργεί ως κάτι που διαμόρφωνε την προσδοκία πριν καν εμφανιστεί νέο έργο. Το Neoblazer δεν αντιμετωπίζονταν πλέον ως μεμονωμένο έργο, αλλά ως μέρος ενός αναπτυσσόμενου συνόλου έργων που σχετίζονταν με ένα στούντιο που είχε ήδη επιτύχει ένα βαθμό δημόσιας αναγνώρισης. Αυτή η αντιστροφή σηματοδοτεί μια λεπτή αλλά θεμελιώδη μετάβαση στην δημιουργική ταυτότητα, επειδή μετατοπίζει τον τόπο του νοήματος από την παραγωγή στην αντίληψη.

Αυτό που καθιστά ολόκληρη αυτή την ακολουθία δομικά σημαντική είναι ότι κάθε επίπεδο ενισχύει το επόμενο χωρίς να απαιτείται σαφής συντονισμός. Η εσωτερική αστάθεια ονομασίας δημιούργησε την ανάγκη για ενοποίηση. Η ενοποίηση επέτρεψε τη συνεκτική έξοδο. Η συνεκτική έξοδος επέτρεψε την ερμηνεία. Η ερμηνεία επέτρεψε την επιμονή. Η επιμονή επέτρεψε την θεσμική αναγνώριση. Η θεσμική αναγνώριση στη συνέχεια ανατροφοδοτούσε τη σταθερότητα της ταυτότητας με τρόπο που δεν μπορούσε πλέον να αντιστραφεί χωρίς σημαντικές τριβές. Μέχρι το τέλος αυτής της διαδικασίας, το Paezo Hellas δεν ήταν πλέον απλώς ένα όνομα που χρησιμοποιούνταν για τη δημοσίευση έργων. Είχε γίνει η αναφορά μέσω της οποίας γινόταν κατανοητό το ίδιο το έργο.

Σε αυτό το σημείο, η ταυτότητα παύει να είναι κάτι που επιλέγεται εκ των προτέρων για τη δημιουργία. Γίνεται κάτι που προκύπτει από τη συσσώρευση αναγνώρισης με την πάροδο του χρόνου, και μόλις ξεπεραστεί αυτό το όριο, το μελλοντικό έργο δεν αξιολογείται πλέον μεμονωμένα. Αξιολογείται σε σχέση με αυτό που έχει ήδη καταλάβει

να αντιπροσωπεύει το όνομα. Το όνομα δεν αποδίδεται πλέον μόνο από εμένα, αλλά υποτίθεται από αυτό με το οποίο με συνδέουν οι άνθρωποι.

Κεφάλαιο 19: Το Κοινό Βρίσκει Το Neoblazer

Για το μεγαλύτερο μέρος του χρόνου που προηγήθηκε του Neoblazer : Corpo Run, η διαδικασία ανάπτυξης είχε ένα πολύ συγκεκριμένο είδος σιωπής. Δεν ήταν η σιωπή της αδράνειας, αλλά η σιωπή ενός κλειστού συστήματος, όπου κάθε απόφαση, επανάληψη και διόρθωση υπήρχε εντός ενός ορίου που ορίζεται σχεδόν εξ ολοκλήρου από την εσωτερική λογική. Σε αυτό το περιβάλλον, η ανατροφοδότηση είναι άμεση αλλά αυτοτελής. Ένας μηχανισμός λειτουργεί ή όχι, ένα σύστημα φαίνεται συνεκτικό ή όχι, και η μόνη ουσιαστική πίεση είναι αυτή που δημιουργείται από τα δικά σας πρότυπα. Αυτό αλλάζει με θεμελιώδη τρόπο τη στιγμή που ένα έργο βγαίνει από αυτόν τον κλειστό βρόχο και αρχίζει να υπάρχει παρουσία άλλων ανθρώπων.

Το Neoblazer : Corpo Run ήταν η πρώτη φορά που αυτό το όριο διαλύθηκε με ουσιαστικό τρόπο. Το ίδιο το παιχνίδι είχε σκόπιμα μινιμαλιστική αφηγηματική δομή, ένα σύστημα arcade στυλ χτισμένο γύρω από την κίνηση, τον συγχρονισμό και την επιβίωση, όπου οι παίκτες διέσχιζαν ένα συνεχώς μεταβαλλόμενο περιβάλλον και ανταγωνίζονταν για υψηλές βαθμολογίες που καταγράφονταν σε έναν παγκόσμιο πίνακα κατάταξης . Δεν είχε σχεδιαστεί για να μεταδώσει την ιστορία ή την ιστορία με άμεσο τρόπο και δεν προσπάθησε να παρουσιαστεί ως κάτι περισσότερο από μια μηχανική πρόκληση που πλαισιώνεται από την ευρύτερη ταυτότητα του Neoblazer . Αλλά αυτό που του έλειπε σε σαφή αφηγηματική δομή, το αντιστάθμιζε με συστηματική σαφήνεια. Ήταν ευανάγνωστο, άμεσο και εύκολο στην κατανόηση σε επίπεδο αλληλεπίδρασης, πράγμα που σήμαινε ότι μπορούσε να κλιμακωθεί με τρόπους που πιο σύνθετα σχέδια συχνά δεν μπορούν σε πρώιμο στάδιο.

Η πρώτη μετατόπιση δεν ήταν δραματική με τον τρόπο που οι άνθρωποι συχνά φαντάζονται την αύξηση του κοινού. Δεν υπήρξε καμία στιγμή όπου η προσοχή εξερράγη ξαφνικά. Αντίθετα, υπήρξε μια σταδιακή συσσώρευση παικτών που έφτασε σε ένα σημείο όπου δεν μπορούσε πλέον να θεωρηθεί ως μεμονωμένη εμπλοκή. Αρκετές χιλιάδες παίκτες εισήλθαν στο σύστημα, ξεπερνώντας αυτό που είχα βιώσει σε προηγούμενα έργα, και για πρώτη φορά το έργο υπήρχε υπό συνθήκες όπου δεν μπορούσα λογικά να παρατηρήσω ή να εξηγήσω προσωπικά όλες τις αλληλεπιδράσεις που λαμβάνουν χώρα μέσα σε αυτό. Αυτό και μόνο αλλάζει την ψυχολογική δομή της ανάπτυξης. Ένα έργο δεν είναι πλέον κάτι που απλώς χτίζεις. Γίνεται κάτι που φιλοξενείς.

Αυτό που έκανε αυτή την εμπειρία ιδιαίτερα ασυνήθιστη ήταν ότι δεν έφτασε με την υποδομή που συνήθως συνοδεύει την κλίμακα κοινού. Δεν υπήρχε καμία καμπάνια μάρκετινγκ, καμία δομημένη ανάπτυξη, καμία προκαθορισμένη προσδοκία που να εξηγεί γιατί έφταναν οι άνθρωποι. Το κοινό σχηματίστηκε οργανικά γύρω από την προβολή του ίδιου του έργου, πράγμα που σήμαινε ότι η πρώτη επαφή μεταξύ του Neoblazer και των παικτών του δεν διαμεσολαβούνταν από αφηγηματικό πλαίσιο ή διαφημιστικό πλαίσιο. Οι άνθρωποι ήρθαν αντιμέτωποι με το παιχνίδι άμεσα, ως σύστημα, και σχημάτισαν ερμηνείες μόνο από αυτήν την άμεση αλληλεπίδραση. Αυτό δημιουργεί ένα πολύ συγκεκριμένο είδος περιβάλλοντος ανατροφοδότησης, επειδή η απουσία διαμεσολαβημένης προσδοκίας αναγκάζει τους παίκτες να κατασκευάσουν νόημα εξ ολοκλήρου από αυτό που βρίσκεται μπροστά τους.

Μόλις ξεκινήσει αυτή η διαδικασία, η φύση της εργασίας αλλάζει, ακόμη και αν ο κώδικας δεν αλλάζει. Μεμονωμένα, ένα σύστημα αξιολογείται σε σχέση με την πρόθεση. Υπό παρατήρηση, αξιολογείται επίσης σε σχέση με την ερμηνεία. Η διαφορά είναι ανεπαίσθητη αλλά δομικά σημαντική. Η πρόθεση επιτρέπει την εσωτερική συνοχή, ενώ η ερμηνεία εισάγει εξωτερική διακύμανση που δεν μπορεί να ελεγχθεί πλήρως. Ακόμη και πριν συλλεχθεί οποιαδήποτε επίσημη

ανατροφοδότηση, τα πρότυπα συμπεριφοράς των παικτών άρχισαν να λειτουργούν ως ένα είδος έμμεσου συστήματος απόκρισης. Όπου οι παίκτες επαναλάμβαναν ορισμένες ενέργειες, βελτιστοποιούσαν ορισμένες διαδρομές, αγνοούσαν τα επιδιωκόμενα σημεία τριβής, όλες αυτές οι συμπεριφορές γίνονταν σήματα που υπήρχαν ανεξάρτητα από την ρητή επικοινωνία.

Καθώς η αλληλεπίδραση αυξανόταν, άρχισε να αναδύεται μια μορφή πρώιμης δομής κοινότητας γύρω από τον πίνακα κατάταξης . Το παγκόσμιο σύστημα κατάταξης έκανε περισσότερα από το να παρακολουθεί την απόδοση. Δημιούργησε ένα κοινό σημείο αναφοράς που επέτρεπε στους παίκτες να συγκρίνουν τον εαυτό τους όχι μόνο με το σύστημα αλλά και μεταξύ τους. Αυτό το επίπεδο σύγκρισης είναι αυτό που μετατρέπει την μεμονωμένη αλληλεπίδραση σε συλλογική εμπειρία. Οι άνθρωποι άρχισαν να συζητούν βαθμολογίες, να προσπαθούν να κατανοήσουν βέλτιστες στρατηγικές και να μοιράζονται άτυπες παρατηρήσεις σχετικά με το πώς να βελτιώσουν την απόδοση. Τίποτα από αυτά δεν σχεδιάστηκε επίσημα ως υποδομή κοινότητας με την παραδοσιακή έννοια, αλλά προέκυψε φυσικά από την παρουσία συνεχών ανταγωνιστικών δεδομένων.

Αυτό που ήταν πιο ενδιαφέρον, ωστόσο, ήταν ο τρόπος με τον οποίο η ερμηνεία άρχισε να επεκτείνεται πέρα από τους μηχανισμούς. Επειδή το παιχνίδι έφερε την ταυτότητα Neoblazer , δεν αντιμετωπίστηκε αποκλειστικά ως ένα αφηρημένο σύστημα arcade. Ακόμα και χωρίς σαφές αφηγηματικό περιεχόμενο, οι παίκτες άρχισαν να αποδίδουν πλαίσιο σε αυτό που βίωναν. Το πλαίσιο της βιομηχανικής αισθητικής, οι συμβάσεις ονομασίας και ο έμμεσος τόνος της εμπειρίας ήταν αρκετά για να υποδηλώσουν ότι το Corpo Run δεν ήταν ένα μεμονωμένο τεχνούργημα , αλλά μέρος ενός ευρύτερου εννοιολογικού συστήματος. Αυτό οδήγησε σε εικασίες, ερμηνείες και σε ορισμένες περιπτώσεις σε υποθέσεις σχετικά με ένα ευρύτερο σύμπαν που δεν είχε ακόμη εισαχθεί επίσημα.

Αυτή είναι μια από τις πρώτες στιγμές όπου η διάκριση μεταξύ του τι είναι ένα σύστημα και του τι ένα σύστημα θεωρείται ότι είναι αποκτά λειτουργική σημασία. Εσωτερικά, το Corpo Run ήταν μια στοχευμένη άσκηση στον σχεδιασμό ηλεκτρονικών παιχνιδιών και στη συστημική σαφήνεια. Εξωτερικά, ήδη ερμηνευόταν ως ένα κομμάτι από κάτι μεγαλύτερο. Αυτό το χάσμα μεταξύ πρόθεσης και ερμηνείας δεν αποτελεί αποτυχία επικοινωνίας. Είναι μια εγγενής ιδιότητα των συστημάτων που επιτυγχάνουν ακόμη και μέτρια επίπεδα ορατότητας. Μόλις ένα έργο παρατηρηθεί από αρκετούς ανθρώπους, η ερμηνεία γίνεται μέρος της δομής του, ανεξάρτητα από το αν έχει σχεδιαστεί ρητά για αυτό.

Καθώς ο αριθμός των παικτών αυξανόταν, αυτό το ερμηνευτικό επίπεδο άρχισε να σταθεροποιείται σε αναγνωρίσιμα πρότυπα συμπεριφοράς και προσδοκιών. Ορισμένοι παίκτες προσέγγισαν το παιχνίδι καθαρά ως μια ανταγωνιστική πρόκληση, εστιάζοντας αποκλειστικά στην απόδοση του πίνακα κατάταξης και στη μηχανική βελτιστοποίηση. Άλλοι ασχολήθηκαν με αυτό πιο αδιάφορα, αλλά επέστρεφαν επανειλημμένα λόγω της εγγενούς δομής της εξέλιξης της βαθμολογίας. Ακόμα και σε αυτή την πρώιμη φάση, άρχισαν να εμφανίζονται διαφορές στο στυλ εμπλοκής, υποδηλώνοντας ότι το σύστημα ήδη παρήγαγε πολλαπλούς διακριτούς τύπους αλληλεπίδρασης με το κοινό χωρίς καμία σαφή τμηματοποίηση.

Ίσως η πιο σημαντική αλλαγή, ωστόσο, ήταν εσωτερική και όχι εξωτερική. Η επίγνωση ότι οι άνθρωποι αλληλεπιδρούσαν πλέον με το σύστημα με απρόβλεπτους και μη παρατηρήσιμους τρόπους άρχισε να αλλάζει τον τρόπο με τον οποίο λαμβάνονταν οι μελλοντικές αποφάσεις. Ακόμα και ελλείψει επίσημων βρόχων ανατροφοδότησης, υπάρχει μια ψυχολογική μετατόπιση που συμβαίνει όταν ένας δημιουργός γνωρίζει ότι το έργο του βιώνεται πέρα από την άμεση παρατήρησή του. Οι αποφάσεις που προηγουμένως θα λαμβάνονταν αποκλειστικά με βάση την εσωτερική συνοχή αρχίζουν να φέρουν ένα επιπλέον επίπεδο σκέψης, όχι λόγω της άμεσης πίεσης του κοινού, αλλά λόγω της γνώσης ότι το σύστημα δεν είναι πλέον κλειστό.

Αυτή είναι η στιγμή που το Neoblazer σταμάτησε να είναι απλώς ένα σύνολο σχεδιασμένων μηχανισμών και έγινε κάτι πιο κοντά σε ένα ζωντανό περιβάλλον. Ήταν ακόμα μικρής κλίμακας, περιορισμένης εμβέλειας, αλλά είχε ξεπεράσει το όριο από απομονωμένη κατασκευή σε κοινόχρηστο χώρο. Μόλις ξεπεραστεί αυτό το όριο, έστω και διακριτικά, δεν μπορεί να αντιστραφεί. Κάθε μελλοντική επανάληψη υπάρχει με την προϋπόθεση ότι θα βιωθεί, θα ερμηνευτεί και θα θυμηθεί κάποιος άλλος εκτός από τον δημιουργό της.

Εκ των υστέρων, η πιο σημαντική αλλαγή κατά τη διάρκεια αυτής της περιόδου δεν ήταν ο αριθμός των παικτών ή η ορατότητα του έργου. Ήταν η συνειδητοποίηση ότι το σύστημα δεν παρήγαγε πλέον μόνο αποτελέσματα. Παράγει επίσης αντιδράσεις. Και αυτές οι αντιδράσεις, με τη σειρά τους, θα άρχιζαν να διαμορφώνουν την επόμενη φάση αυτού που θα γινόταν ο Neoblazer .

Μέρος IV

Κεφάλαιο 20: Το Πρόβλημα Του Γούστου

Το ότι βελτιώθηκα στη δημιουργία παιχνιδιών δεν με έκανε απαραίτητα καλύτερο στην πρόβλεψη των παιχνιδιών που θα άρεσαν στον κόσμο. Στην πραγματικότητα, συχνά φαινόταν να ισχύει το αντίθετο. Όσο περισσότερη εμπειρία αποκτούσα, τόσο πιο συχνά με εξέπλητταν οι αντιδράσεις του κοινού. Τα έργα που θεωρούσα μικρά πειράματα προσέλκυαν πιστές κοινότητες. Τα έργα που πίστευα ότι αντιπροσώπευαν μερικά από τα καλύτερα έργα μου εξαφανίζονταν σχεδόν απαρατήρητα. Στην αρχή αντιμετώπισα αυτές τις εμπειρίες ως μεμονωμένες εξαιρέσεις. Τελικά συνειδητοποίησα ότι ήταν ένα μοτίβο και αυτό το μοτίβο με ανάγκασε να επανεξετάσω μια από τις πιο κοινές υποθέσεις στη δημιουργική εργασία: την πεποίθηση ότι οι δημιουργοί και το κοινό εκτιμούν τα ίδια πράγματα.

Όταν κυκλοφόρησα το Gluttony, είχα πολύ λίγες προσδοκίες. Ήταν το πρώτο μου εμπορικό παιχνίδι, που δημιουργήθηκε σε μια περίοδο όπου ο κύριος στόχος μου ήταν η μάθηση παρά η οικοδόμηση μιας επιχείρησης. Κοιτάζοντας πίσω, οι μηχανισμοί του ήταν απλοί και οι τιμές παραγωγής του μέτριες. Σίγουρα του έλειπε η πολυπλοκότητα των έργων που θα δημιουργούσα αργότερα. Εκείνη την εποχή το θεωρούσα κυρίως ως ορόσημο στην εκπαίδευσή μου, απόδειξη ότι μπορούσα να μεταφέρω μια ιδέα από τη σύλληψη στην κυκλοφορία. Αυτό που με εξέπληξε ήταν ότι οι παίκτες το αγκάλιασαν. Περισσότεροι από 2.500 άνθρωποι κατέβασαν το παιχνίδι και αφιέρωσαν χρόνο σε αυτό. Αυτός ο αριθμός μπορεί να μην ακούγεται σαν τεράστιος αριθμός σε έναν κλάδο που μετριέται σε εκατομμύρια, αλλά για κάποιον που κυκλοφορεί ένα πρώτο έργο ένιωσα τεράστια αίσθηση. Η εμπειρία με άφησε με μια παρήγορη υπόθεση. Σίγουρα, σκέφτηκα, καθώς οι δεξιότητές μου

βελτιώνονταν και τα έργα μου γίνονταν πιο φιλόδοξα, το κοινό θα ανταποκρινόταν ακόμη πιο έντονα.

Τα χρόνια που ακολούθησαν διέλυσαν συστηματικά αυτή την πεποίθηση.

Ένας από τους λόγους για τους οποίους η δημιουργική εργασία είναι τόσο δύσκολο να αξιολογηθεί αντικειμενικά είναι ότι οι δημιουργοί βιώνουν τα δικά τους έργα διαφορετικά από όλους τους άλλους. Οι παίκτες βιώνουν την ολοκληρωμένη εμπειρία. Οι προγραμματιστές βιώνουν τη διαδικασία κατασκευής. Μέχρι να φτάσει ένα παιχνίδι στο κοινό, ο δημιουργός έχει ήδη περάσει μήνες ή χρόνια παλεύοντας με τεχνικούς περιορισμούς, λύνοντας προβλήματα σχεδιασμού, διορθώνοντας σφάλματα και λαμβάνοντας χιλιάδες μικρές αποφάσεις που είναι εντελώς αόρατες στο κοινό. Αυτές οι κρυφές δυσκολίες αναπόφευκτα διαμορφώνουν τον τρόπο με τον οποίο αντιλαμβανόμαστε τη δική μας δουλειά. Δένουμε τις προκλήσεις που ξεπεράσαμε, τα συστήματα που τελειοποιήσαμε και τις λεπτομέρειες που αφιερώσαμε ατελείωτες ώρες για να τις βελτιώσουμε. Το κοινό, εν τω μεταξύ, δεν έχει καμία γνώση για τίποτα από αυτά. Απλώς παίζει το παιχνίδι και αποφασίζει αν το απόλαυσε.

Αυτή η αποσύνδεση γινόταν ολοένα και πιο εμφανής καθώς τα έργα μου γίνονταν πιο εξελιγμένα. Ένα από τα πιο ξεκάθαρα παραδείγματα ήταν μια εμπειρία Fortnite που ονομαζόταν Taco Race. Στα χαρτιά, ήταν ακριβώς το είδος του έργου που θα έπρεπε να είχε αποδώσει καλά. Ήταν κομψό, μηχανικά άρτιο και γεμάτο με προσεγμένες σχεδιαστικές αποφάσεις. Αυτό που το έκανε ιδιαίτερα ενδιαφέρον για μένα ήταν ότι δεν ήταν απλώς ένα ακόμη παιχνίδι αγώνων. Οι παίκτες μπορούσαν να εγκαταλείψουν τα οχήματά τους, να παρεμβαίνουν στους ανταγωνιστές και να σαμποτάρουν ενεργά άλλους παίκτες που προσπαθούσαν να ξεπεράσουν τα σκορ τους. Μου άρεσε ο μηχανισμός επειδή εισήγαγε την απρόβλεπτη φύση σε ένα είδος που συχνά γίνεται επαναλαμβανόμενο. Αντάμειψε τη δημιουργικότητα, ενθάρρυνε τον πειραματισμό και δημιούργησε στιγμές που ένιωθαν πραγματικά μοναδικές.

Το κοινό μόλις που το πρόσεξε.

Στην αρχή, αυτό το αποτέλεσμα ήταν απογοητευτικό, επειδή πίστευα ότι το έργο άξιζε περισσότερη προσοχή. Με την πάροδο του χρόνου, ωστόσο, άρχισα να καταλαβαίνω ότι αυτή η αντίδραση βασιζόταν σε μια λανθασμένη υπόθεση. Αξιολογούσα το παιχνίδι σύμφωνα με την προσπάθεια και την εφευρετικότητα που απαιτούνταν για να το φτιάξω. Οι παίκτες το αξιολογούσαν σύμφωνα με την εμπειρία που είχαν παίζοντας. Αυτά δεν είναι το ίδιο πράγμα. Ένας μηχανισμός μπορεί να είναι καινοτόμος και παρόλα αυτά να μην έχει απήχηση. Ένα χαρακτηριστικό μπορεί να είναι τεχνικά εντυπωσιακό και παρόλα αυτά να αφήνει το κοινό αδιάφορο. Το πρόβλημα δεν ήταν ότι οι παίκτες έκαναν λάθος. Το πρόβλημα ήταν ότι είχα υποθέσει ασυνείδητα ότι θα ενδιαφέρονταν για τα ίδια πράγματα που έδειχναν εμένα.

Το έργο που με ανάγκασε να αντιμετωπίσω αυτό το μάθημα πιο άμεσα ήταν το Sea of Corruption. Μέχρι σήμερα παραμένει το παιχνίδι για το οποίο είμαι πιο περήφανος, παρά το γεγονός ότι σχεδόν κανείς δεν το έπαιξε ποτέ. Η ειρωνεία είναι δύσκολο να αγνοηθεί. Από όλα όσα έχω δημιουργήσει σε όλη μου την καριέρα, το έργο που καταλαμβάνει τη μεγαλύτερη θέση στη φαντασία μου είναι αυτό που δεν έφτασε ποτέ στη γραμμή τερματισμού.

Το Sea of Corruption ξεκίνησε ως ένα νησί Fortnite , αλλά σταδιακά εξελίχθηκε σε κάτι πολύ πιο φιλόδοξο. Ο κόσμος ήταν ένα απέραντο πειρατικό περιβάλλον γεμάτο με αποστολές, χαρακτήρες, κρυμμένους θησαυρούς, περιβαλλοντική αφήγηση και διασυνδεδεμένα συστήματα. Οι παίκτες μπορούσαν να εξερευνήσουν απομακρυσμένες γωνιές του νησιού και να ανακαλύψουν μυστικά κρυμμένα σε κρυφές σπηλιές. Υπήρχαν τυχαίες συναντήσεις, αφηγηματικά νήματα και ανταμοιβές σχεδιασμένες ειδικά για περίεργους παίκτες που ήταν πρόθυμοι να ξεφύγουν από τα συνηθισμένα. Κάθε μέρος του κόσμου χτίστηκε με σκοπό να κάνει την εξερεύνηση να αξίζει τον κόπο. Ήθελα οι παίκτες να νιώσουν την ίδια αίσθηση ανακάλυψης που με είχε γοητεύσει όταν περιπλανιόμουν σε κόσμους βιντεοπαιχνιδιών ως παιδί.

Αυτό που έκανε το έργο ξεχωριστό δεν ήταν κάποιος μεμονωμένος μηχανισμός, αλλά η πυκνότητα της κατασκευής του. Κάθε νέα περιοχή υποδήλωνε ένα άλλο μέρος που άξιζε να ερευνηθεί. Κάθε κρυφό μονοπάτι υπαινίσσονταν κάτι που περίμενε να ανακαλυφθεί. Το νησί έμοιαζε ζωντανό με έναν τρόπο που λίγα από τα προηγούμενα έργα μου είχαν καταφέρει να πετύχουν. Για πρώτη φορά στην καριέρα μου, ένιωσα σαν να δημιουργούσα έναν κόσμο αντί απλώς να χτίζω ένα παιχνίδι.

Δυστυχώς, η φιλοδοξία έχει τη συνήθεια να αγνοεί τις τεχνικές πραγματικότητες.

Καθώς η ανάπτυξη συνεχιζόταν, το έργο μεγάλωνε και γινόταν πιο περίπλοκο. Το Fortnite επέβαλε αυστηρούς περιορισμούς μνήμης στους δημιουργούς και το Sea of Corruption άρχισε να πιέζει πέρα από αυτά τα όρια. Στην αρχή πίστευα ότι το πρόβλημα μπορούσε να λυθεί μέσω βελτιστοποίησης. Στη συνέχεια άρχισα να αφαιρώ περιεχόμενο. Ολόκληρα τμήματα του χάρτη εξαφανίστηκαν. Χαρακτηριστικά αφαιρέθηκαν. Περιοχές που αγαπούσα αφαιρέθηκαν σε μια προσπάθεια να διατηρηθεί το έργο ζωντανό. Όσο περισσότερα αφαιρούσα, ωστόσο, τόσο πιο ασταθής γινόταν η εμπειρία. Τελικά, περισσότερο από το μισό του έργου θυσιάστηκε και ακόμη και τότε τα τεχνικά προβλήματα παρέμειναν. Αυτό που παρέμεινε δεν έμοιαζε πλέον με το όραμα που με είχε εμπνεύσει εξαρχής.

Η ακύρωση του έργου ήταν μια από τις πιο δύσκολες αποφάσεις που έχω πάρει ως προγραμματιστής. Όχι επειδή αντιπροσώπευε οικονομική ζημία, αλλά επειδή ένιωθα σαν να εγκατέλειπα ένα μέρος για το οποίο πραγματικά νοιαζόμουν. Ακόμα και τώρα, χρόνια αργότερα, το Sea of Corruption παραμένει πηγή γοητείας για μένα. Υπάρχει ως ένα είδος εναλλακτικού χρονοδιαγράμματος, μια γεύση από ένα παιχνίδι που θα μπορούσε να ήταν. Στιγμιότυπα οθόνης, τρέιλερ και κομμάτια χαρτοφυλακίου είναι όλα όσα έχουν απομείνει από αυτό, κι όμως εξακολουθώ να σκέφτομαι τον κόσμο και τις δυνατότητες που περιείχε.

Αυτό που κάνει αυτή την ιστορία σχετική με το ευρύτερο ζήτημα των προτιμήσεων του κοινού είναι ότι το Sea of Corruption με δίδαξε

κάτι για τον εαυτό μου. Αποκάλυψε τα είδη των εμπειριών που με ελκύουν φυσικά ως δημιουργός. Λατρεύω κόσμους γεμάτους μυστικά. Λατρεύω την εξερεύνηση. Λατρεύω την αφήγηση ιστοριών για το περιβάλλον. Λατρεύω τα συστήματα που ανταμείβουν την περιέργεια. Από πολλές απόψεις, το Sea of Corruption ήταν λιγότερο ένα εμπορικό έργο και περισσότερο μια αντανάκλαση των προσωπικών μου προτιμήσεων ως παίκτη.

Αυτή η συνειδητοποίηση με βοήθησε να καταλάβω γιατί η πρόβλεψη της συμπεριφοράς του κοινού είναι τόσο δύσκολη. Κάθε δημιουργός μεταφέρει τις δικές του προτιμήσεις στο έργο του. Μας ελκύουν φυσικά ορισμένοι μηχανισμοί, θέματα και εμπειρίες επειδή μας αφορούν προσωπικά. Ο κίνδυνος προκύπτει όταν υποθέτουμε ότι αυτές οι προτιμήσεις είναι καθολικές. Το κοινό δεν είναι προεκτάσεις του δημιουργού. Είναι συλλογές ατόμων με τα δικά του γούστα, προτεραιότητες και προσδοκίες. Μερικές φορές αυτές οι προτιμήσεις ευθυγραμμίζονται με τις δικές μας. Άλλες φορές όχι.

Το Neoblazer : Corpo Run παρείχε το πιο ξεκάθαρο παράδειγμα αυτού του φαινομένου. Σε σύγκριση με το Sea of Corruption, το Corpo Run ήταν ένα αξιοσημείωτα μέτριο project. Δεν ήταν μια εκτεταμένη περιπέτεια γεμάτη κρυφές ιστορίες και περίπλοκη οικοδόμηση κόσμων . Ήταν ένα παιχνίδι arcade για κινητά που χτίστηκε γύρω από μια απλή υπόθεση και σχεδιάστηκε κυρίως ως πείραμα. Απόλαυσα να δουλεύω πάνω σε αυτό, αλλά ποτέ δεν το θεώρησα ως το πιο φιλόδοξο project που είχα αναλάβει ποτέ. Αν κάποιος με ρωτούσε τότε ποιο παιχνίδι ήταν πιο πιθανό να αφήσει μια διαρκή επίδραση, θα είχα επιλέξει το Sea of Corruption χωρίς δισταγμό.

Το κοινό διαφώνησε.

Το Corpo Run συνέχισε να προσελκύει χιλιάδες παίκτες, να αναπτύσσει μια αφοσιωμένη βάση θαυμαστών και τελικά να κερδίζει το Βραβείο Επιλογής Κοινού στα Hellenic Game Awards με ένα ρεκόρ ψήφων. Πέτυχε μεγαλύτερη προβολή από έργα που θεωρούσα πολύ πιο φιλόδοξα. Κοιτάζοντας πίσω, το βρίσκω αυτό λιγότερο εκπληκτικό από

ό,τι κάποτε. Το κοινό δεν αξιολογούσε ποτέ τα παιχνίδια σύμφωνα με τα ίδια κριτήρια που χρησιμοποιούσα εγώ. Δεν μετρούσαν την προσπάθεια που απαιτούνταν για την κατασκευή τους, την πολυπλοκότητα της υλοποίησής τους ή την πολυπλοκότητα των υποκείμενων συστημάτων τους. Ανταποκρίνονταν στην ίδια την εμπειρία και τα συναισθήματα που δημιουργούσε.

Με την πάροδο του χρόνου σταμάτησα να βλέπω αυτή την απρόβλεπτη φύση ως ελάττωμα στη δημιουργική διαδικασία και άρχισα να τη βλέπω ως ένα από τα καθοριστικά χαρακτηριστικά της. Αν οι δημιουργοί μπορούσαν να προβλέψουν τέλεια τι θα άρεσε στο κοινό, η βιομηχανία θα περιερχόταν γρήγορα σε μια συλλογή από φόρμουλες που επαναλαμβάνονται ασταμάτητα. Κάθε απόφαση θα βελτιστοποιούνταν με βάση τη βεβαιότητα. Κάθε κίνδυνος θα εξαλειφόταν. Κάθε έκπληξη θα εξαφανιζόταν. Το γεγονός ότι το κοινό παραμένει απρόβλεπτο δεν είναι πρόβλημα που πρέπει να λυθεί, αλλά μια υπενθύμιση ότι η δημιουργική εργασία είναι τελικά μια συζήτηση και όχι ένας υπολογισμός.

Το μάθημα που πήρα από τα Gluttony, Taco Race, Sea of Corruption και Corpo Run δεν ήταν ότι η ποιότητα είναι άσχετη ή ότι οι δημιουργοί πρέπει να αγνοούν τα ένστικτά τους. Η δεξιοτεχνία μετράει. Η εμπειρία μετράει. Η φιλοδοξία μετράει. Αυτό που άλλαξε ήταν η κατανόησή μου για το πώς αυτά τα πράγματα σχετίζονται με την υποδοχή του κοινού. Η ικανότητα να δημιουργείς κάτι εξαιρετικό και η ικανότητα να προβλέπεις αν οι άνθρωποι θα το αγκαλιάσουν είναι δύο εντελώς διαφορετικές δεξιότητες. Ένας δημιουργός μπορεί να περάσει χρόνια κατακτώντας τη μία χωρίς ποτέ να κατακτήσει την άλλη.

Αυτή η συνειδητοποίηση ήταν παράξενα απελευθερωτική. Μόλις αποδέχτηκα ότι το κοινό θα διατηρούσε πάντα ένα στοιχείο απρόβλεπτου, σταμάτησα να προσπαθώ να το ξεπεράσω. Αντ' αυτού, επικεντρώθηκα στο να κάνω την καλύτερη δυνατή δουλειά, μαθαίνοντας από κάθε κυκλοφορία και δίνοντας προσοχή στα μηνύματα που έστελναν οι παίκτες. Ο στόχος δεν ήταν πλέον να προβλέψω την

επιτυχία. Ο στόχος ήταν να παραμείνω αρκετά περίεργος ώστε να την αναγνωρίσω όταν έφτανε σε μορφές που δεν περίμενα ποτέ.

Τελικά, το κοινό με δίδαξε κάτι που κανένα έγγραφο σχεδιασμού, σεμινάριο ή μάθημα ανάπτυξης δεν θα μπορούσε ποτέ να μου το διδάξει. Τα πράγματα που κατασκευάζουμε δεν μας ανήκουν εξ ολοκλήρου από τη στιγμή που εισέρχονται στον κόσμο. Αποκτούν νέες έννοιες, νέες ερμηνείες και νέες μορφές αξίας μέσα από τους ανθρώπους που τα βιώνουν. Μερικές φορές αυτοί οι άνθρωποι θα αγαπήσουν τα πράγματα που θεωρούμε δευτερεύοντα και θα παραβλέψουν τα πράγματα που θεωρούμε αριστουργήματα. Μερικές φορές θα αποκαλύψουν δυνατά σημεία στο έργο μας που ποτέ δεν αναγνωρίσαμε οι ίδιοι. Και μερικές φορές, αν δώσουμε προσοχή, θα μας διδάξουν τόσα πολλά για τις δικές μας δημιουργίες όσα διδάξαμε ποτέ στους εαυτούς μας ενώ τις κατασκευάζαμε.

Κεφάλαιο 21: Τα Ορια Του Να Κάνεις Τα Πάντα Μόνος Σου

Η ανεξαρτησία συχνά ρομαντικοποιείται στη δημιουργική εργασία. Μας περιβάλλουν ιστορίες ατόμων που φαίνονται ικανά να κάνουν τα πάντα μόνα τους, γράφοντας, σχεδιάζοντας, εικονογραφώντας, προγραμματίζοντας, συνθέτοντας μουσική, προωθώντας το έργο τους, χτίζοντας επιχειρήσεις γύρω από αυτό και διατηρώντας με κάποιο τρόπο τον πλήρη έλεγχο κάθε πτυχής της διαδικασίας. Αυτές οι ιστορίες είναι ελκυστικές επειδή υποδηλώνουν μια άμεση σχέση μεταξύ προσπάθειας και επιτυχίας. Αν κάτι χρειάζεται να γίνει, απλώς μαθαίνεις πώς να το κάνεις. Αν λείπει μια δεξιότητα, την αποκτάς. Αν εμφανιστεί ένα εμπόδιο, το ξεπερνάς μέσω αποφασιστικότητας και σκληρής δουλειάς. Για πολύ καιρό, αυτός ήταν ακριβώς ο τρόπος με τον οποίο προσέγγιζα την καριέρα μου.

Από πολλές απόψεις, αυτή η νοοτροπία με βοήθησε πολύ. Κοιτάζοντας πίσω στην πορεία που τελικά οδήγησε στην Paezo Hellas,

είναι δύσκολο να φανταστεί κανείς πώς θα μπορούσε να είχε εξελιχθεί διαφορετικά. Ξεκίνησα ως καλλιτέχνης, ασχολήθηκα με τα κόμικς, πειραματίστηκα με τα κινούμενα σχέδια, παρήγαγα περιεχόμενο για διαδικτυακά μέσα, παρουσίασα μια τηλεοπτική εκπομπή, δίδαξα μόνος μου προγραμματισμό, έμαθα σχεδιασμό παιχνιδιών και τελικά βρέθηκα να δημιουργώ εμπορικά παιχνίδια. Καμία από αυτές τις μεταβάσεις δεν ήταν προγραμματισμένη εκ των προτέρων. Κάθε μία προέκυψε επειδή αντιμετώπισα ένα πρόβλημα που έπρεπε να λυθεί και δεν είχα τους πόρους για να προσλάβω κάποιον άλλο για να το λύσει για μένα. Η απλούστερη λύση ήταν πάντα να μάθω μόνος μου την δεξιότητα που έλειπε.

Στην αρχή μιας δημιουργικής καριέρας, αυτή η προσέγγιση μοιάζει σχεδόν μαγική. Κάθε νέα δεξιότητα διευρύνει δραματικά τις δυνατότητες. Η εκμάθηση σχεδίου σάς επιτρέπει να επικοινωνείτε ιδέες οπτικά. Η εκμάθηση κινούμενων σχεδίων επιτρέπει σε αυτές τις ιδέες να κινούνται. Η εκμάθηση προγραμματισμού μετατρέπει τις στατικές δημιουργίες σε διαδραστικά συστήματα. Κάθε επίπεδο γνώσης πολλαπλασιάζει την αξία των επιπέδων από κάτω. Η πρόοδος μοιάζει απεριόριστη επειδή κάθε νέα δυνατότητα ανοίγει πόρτες που ήταν προηγουμένως κλειδωμένες. Ο κόσμος γίνεται μεγαλύτερος με κάθε μάθημα.

Αυτό που κάνει αυτό το στάδιο τόσο μεθυστικό είναι ότι η στρατηγική λειτουργεί πραγματικά. Όσο περισσότερες δεξιότητες απέκτησα, τόσο πιο ανεξάρτητος γινόμουν. Έργα που κάποτε φαίνονταν αδύνατα σταδιακά έγιναν εφικτά. Ολόκληρες κατηγορίες προβλημάτων εξαφανίστηκαν επειδή δεν χρειαζόταν πλέον να βασίζομαι σε άλλους για να τα λύσουν. Αν ήθελα έναν ιστότοπο, μπορούσα να τον φτιάξω. Αν χρειαζόμουν διαφημιστικό υλικό, μπορούσα να το δημιουργήσω. Αν ήθελα ένα παιχνίδι, μπορούσα να το αναπτύξω. Αυτή η αυτοδυναμία ενσωματώθηκε βαθιά στον τρόπο που σκεφτόμουν την επιτυχία. Κατέληξα να πιστέψω ότι η ανάπτυξη ήταν πρωτίστως θέμα επέκτασης των προσωπικών μου δυνατοτήτων. Η πορεία προς τα εμπρός φαινόταν

προφανής. Κάθε φορά που αντιμετώπιζα έναν περιορισμό, η λύση ήταν να μάθω κάτι νέο.

Για χρόνια, η πραγματικότητα φαινόταν να επιβεβαιώνει αυτή την πεποίθηση. Κάθε σημαντικό ορόσημο στην καριέρα μου μπορούσε να εντοπιστεί σε μια δεξιότητα που είχα αναγκάσει τον εαυτό μου να αποκτήσει. Η μετάβαση από καλλιτέχνη σε animator συνέβη επειδή έμαθα animation. Η μετάβαση από animator σε developer συνέβη επειδή έμαθα προγραμματισμό. Η μετάβαση από χομπίστα developer σε επαγγελματία δημιουργό παιχνιδιών συνέβη επειδή συνέχισα να συσσωρεύω γνώσεις σε πολλαπλούς κλάδους. Κάθε επιτυχία ενίσχυε το ίδιο μάθημα. Αν δούλευα αρκετά σκληρά και μάθαινα αρκετά, δεν υπήρχε καμία πρόκληση που να μην μπορούσα τελικά να ξεπεράσω. Ο κίνδυνος μιας πεποίθησης συχνά κρύβεται στο γεγονός ότι λειτουργεί.

Μια ψευδής πεποίθηση καταρρέει γρήγορα επειδή η πραγματικότητα αποκαλύπτει τις αδυναμίες της. Μια μερικώς αληθινή πεποίθηση είναι πολύ πιο δύσκολο να εντοπιστεί επειδή συνεχίζει να παράγει αποτελέσματα πολύ καιρό αφότου αρχίσουν να εμφανίζονται οι περιορισμοί της. Η πίστη μου στην αυτάρκεια ήταν μία από αυτές τις ιδέες. Δεν ήταν λανθασμένη. Στην πραγματικότητα, ήταν υπεύθυνη για πολλές από τις ευκαιρίες που τελικά έλαβα. Το πρόβλημα ήταν ότι σταδιακά άρχισα να την εφαρμόζω σε καταστάσεις όπου δεν είχε πλέον νόημα.

Καθώς τα έργα γίνονταν πιο φιλόδοξα, η σχέση μεταξύ γνώσης και πολυπλοκότητας άρχισε να αλλάζει. Στην αρχή, η εκμάθηση μιας νέας δεξιότητας συχνά παρείχε μια δυσανάλογη αύξηση των δυνατοτήτων. Αργότερα, συνέβη το αντίθετο. Κάθε επιπλέον επίπεδο πολυπλοκότητας απαιτούσε εκθετικά μεγαλύτερη προσπάθεια για διαχείριση. Η πρόκληση δεν ήταν πλέον η απόκτηση γνώσης. Η πρόκληση ήταν ο συντονισμός της γνώσης σε πολλαπλούς τομείς ταυτόχρονα. Το Sea of Corruption αποκάλυψε αυτό το πρόβλημα πιο καθαρά από οποιοδήποτε άλλο έργο πριν από αυτό.

Όταν σκέφτομαι το Sea of Corruption σήμερα, δεν σκέφτομαι κυρίως την ακύρωσή του. Σκέφτομαι τη φιλοδοξία του. Ήταν το είδος του έργου που μπορούσε να προκύψει μόνο από χρόνια συσσωρευμένης αυτοπεποίθησης. Κάθε μάθημα που είχα πάρει μέχρι εκείνο το σημείο με ενθάρρυνε να πιστέψω ότι οι μεγαλύτερες προκλήσεις απλώς απαιτούσαν περισσότερη προσπάθεια. Αν ένα παιχνίδι χρειαζόταν καλύτερη οικοδόμηση κόσμου , μπορούσα να το κατασκευάσω. Αν χρειαζόταν αποστολές, μπορούσα να τις σχεδιάσω. Αν χρειαζόταν συστήματα εξερεύνησης, περιβαλλοντική αφήγηση, κρυμμένους θησαυρούς, μοναδικούς χαρακτήρες και διασυνδεδεμένους μηχανισμούς, μπορούσα να τα δημιουργήσω κι αυτά. Κάθε προηγούμενη εμπειρία με είχε διδάξει ότι η απάντηση στην πολυπλοκότητα ήταν η πρόσθετη δουλειά. Το έργο αντανακλούσε τέλεια αυτή τη φιλοσοφία.

Το νησί μεγάλωσε. Τα συστήματα έγιναν πιο πυκνά. Εμφανίστηκαν περισσότερες αποστολές. Προστέθηκαν περισσότερες περιοχές. Περισσότερα μυστικά ήταν κρυμμένα σε όλο τον κόσμο. Μεμονωμένα, καμία από αυτές τις αποφάσεις δεν ήταν παράλογη. Μεμονωμένα, η καθεμία βελτίωσε την εμπειρία. Μαζί, ωστόσο, δημιούργησαν κάτι που δεν αναγνώριζα εκείνη την εποχή. Η πολυπλοκότητα συσσωρευόταν πιο γρήγορα από την ικανότητά μου να τη διαχειριστώ.

Αυτή είναι μια παγίδα στην οποία πέφτουν πολλοί δημιουργοί επειδή η πολυπλοκότητα δεν ανακοινώνεται δραματικά. Εμφανίζεται σταδιακά. Ένα νέο χαρακτηριστικό φαίνεται ακίνδυνο. Μια νέα περιοχή φαίνεται διαχειρίσιμη. Ένα νέο σύστημα φαίνεται συναρπαστικό παρά επικίνδυνο. Μήνες αργότερα, ο δημιουργός ανακαλύπτει ότι είναι υπεύθυνος για τη διατήρηση εκατοντάδων αλληλένδετων αποφάσεων που επηρεάζουν η μία την άλλη με τρόπους που είναι όλο και πιο δύσκολο να προβλεφθούν. Κάποια στιγμή, το έργο σταματά να μοιάζει με κάτι που χτίζεις και αρχίζει να μοιάζει με κάτι που κουβαλάς.

Το Sea of Corruption τελικά κατέρρευσε λόγω τεχνικών περιορισμών, αλλά το βαθύτερο μάθημα δεν είχε καμία σχέση με τους περιορισμούς μνήμης του Fortnite . Αυτοί οι περιορισμοί απλώς

αποκάλυψαν ένα πρόβλημα που ήδη υπήρχε. Το πραγματικό πρόβλημα ήταν ότι είχα υποθέσει ασυνείδητα ότι η ικανότητά μου θα συνέχιζε να αυξάνεται επ' αόριστον παράλληλα με τις φιλοδοξίες μου. Το έργο με ανάγκασε να αντιμετωπίσω μια πραγματικότητα που πλησίαζε αθόρυβα εδώ και χρόνια. Υπάρχουν προκλήσεις που δεν μπορούν να λυθούν απλώς μαθαίνοντας μια άλλη δεξιότητα.

Την ίδια περίπου περίοδο, βρέθηκα να εργάζομαι σε ευρύτερα επαγγελματικά περιβάλλοντα, ιδίως μέσω έργων που συνδέονταν με την Epic Games και το ευρύτερο οικοσύστημα του Fortnite . Για πρώτη φορά, έρχομαι τακτικά σε επαφή με ομάδες που αποτελούνταν από ειδικούς που λειτουργούσαν σε εξαιρετικά υψηλά επίπεδα. Αυτό που με εντυπωσίασε δεν ήταν το πόσα γνώριζαν αυτοί οι άνθρωποι. Ήταν το πόσα δεν χρειαζόταν να γνωρίζουν.

Νωρίτερα στην καριέρα μου, έβλεπα την εξειδίκευση σχεδόν ως μια άσκηση συλλογής. Όσο περισσότερους τομείς καταλάβαινα, τόσο πιο δυνατός γινόμουν. Το να παρακολουθώ τις εξαιρετικά αποτελεσματικές ομάδες να λειτουργούν αμφισβητούσε αυτή την υπόθεση. Αυτοί οι επαγγελματίες δεν ήταν επιτυχημένοι επειδή είχαν κατακτήσει κάθε κλάδο. Ήταν επιτυχημένοι επειδή είχαν κατακτήσει τον δικό τους κλάδο και είχαν μάθει πώς να ενσωματώνουν την εργασία τους με την εξειδίκευση των άλλων. Αυτή η συνειδητοποίηση ακούγεται προφανής εκ των υστέρων, αλλά αντιπροσώπευε μια βαθιά αλλαγή στον τρόπο που αντιλαμβανόμουν τη δημιουργική εργασία.

νοοτροπία του σόλο δημιουργού υποθέτει ότι η γνώση είναι πρωτίστως προσθετική . Όσο περισσότερα γνωρίζεις, τόσο καλύτερος γίνεσαι. Η ομαδική δημιουργία εισάγει μια διαφορετική εξίσωση. Η επιτυχία δεν εξαρτάται μόνο από αυτά που γνωρίζεις, αλλά και από την ικανότητά σου να αναγνωρίζεις αυτά που οι άλλοι γνωρίζουν καλύτερα από εσένα. Σε αυτό το περιβάλλον, η ταπεινότητα γίνεται πρακτική δεξιότητα παρά ηθική αρετή. Δεν συνεργάζεσαι επειδή είσαι ανίκανος. Συνεργάζεσαι επειδή ορισμένα προβλήματα αξίζουν ειδικούς.

Αυτό ήταν ίσως το μεγαλύτερο μάθημα που έμαθα μετά την κυκλοφορία του Gluttony. Αν κάποιος με ρωτούσε τότε πώς επιτυγχανόταν η επιτυχία, θα απαντούσα ότι η επιτυχία ανήκε σε εκείνον που ήταν πρόθυμος να μάθει τα πάντα. Χρόνια αργότερα, δεν το πιστεύω πια αυτό. Εξακολουθώ να πιστεύω στην περιέργεια. Εξακολουθώ να πιστεύω στην επέκταση των δυνατοτήτων κάποιου. Εξακολουθώ να πιστεύω ότι οι δημιουργοί πρέπει να προκαλούν τον εαυτό τους να κατανοήσουν κάθε πτυχή της τέχνης τους. Αυτό που άλλαξε είναι η κατανόησή μου για το πού οδηγεί τελικά αυτή η διαδικασία. Το να μαθαίνεις τα πάντα δεν είναι ο προορισμός. Το να μαθαίνεις αρκετά για να κατανοείς και να εκτιμάς τη συμβολή των άλλων είναι.

Η διάκριση έχει σημασία επειδή αυτοί οι δύο στόχοι παράγουν πολύ διαφορετικούς οργανισμούς. Ο ένας παράγει έναν δημιουργό παγιδευμένο από την ίδια του την ανάγκη για έλεγχο. Ο άλλος παράγει έναν δημιουργό ικανό να οικοδομήσει θεσμούς που επιβιώνουν πέρα από τον εαυτό τους.

Από πολλές απόψεις, αυτή η συνειδητοποίηση διαμόρφωσε τον τρόπο που σκέφτομαι για την Paezo Hellas σήμερα. Ο στόχος δεν είναι να δημιουργηθεί ένας οργανισμός που εξαρτάται από ένα μόνο άτομο που κατέχει κάθε απάντηση. Ο στόχος είναι να δημιουργηθεί ένα περιβάλλον όπου ταλαντούχοι άνθρωποι μπορούν να συνεισφέρουν τις δικές τους απαντήσεις σε ένα κοινό όραμα. Αυτό το όραμα μπορεί να ξεκίνησε με ένα άτομο, αλλά το μέλλον του δεν μπορεί να εξαρτάται εξ ολοκλήρου από ένα άτομο για πάντα.

Αυτός είναι ένας από τους λόγους που επιμένω να σκέφτομαι το Paezo Hellas ως κάτι ξεχωριστό από τον εαυτό μου. Αν η αξία του στούντιο υπήρχε αποκλειστικά στις προσωπικές μου ικανότητες, τότε το μέλλον του θα περιοριζόταν από τους ίδιους περιορισμούς που περιορίζουν κάθε ατομική καριέρα. Ολόκληρος ο σκοπός της οικοδόμησης κάτι μεγαλύτερου είναι η δημιουργία συνέχειας πέρα από αυτούς τους περιορισμούς. Οι ιδέες διαρκούν περισσότερο από τους ανθρώπους. Οι

θεσμοί διαρκούν περισσότερο από τις καριέρες. Οι κουλτούρες διαρκούν περισσότερο και από τα δύο.

Κατά ειρωνικό τρόπο, μπόρεσα να καταλήξω σε αυτό το συμπέρασμα μόνο και μόνο επειδή πέρασα τόσα χρόνια προσπαθώντας να κάνω τα πάντα μόνος μου. Αυτό το ταξίδι δεν πήγε χαμένο. Αντιθέτως, ήταν απαραίτητο. Οι δεξιότητες που απέκτησα μου έδωσαν τα απαραίτητα θεμέλια για να κατανοήσω το έργο σε κάθε επίπεδο. Αλλά με δίδαξαν και κάτι εξίσου σημαντικό. Κάθε δημιουργός τελικά αντιμετωπίζει προβλήματα που δεν μπορούν να λυθούν μόνο με προσωπική προσπάθεια. Η πρόκληση είναι να αναγνωρίσουμε πότε φτάνει αυτή η στιγμή.

Για χρόνια, πίστευα ότι ο δρόμος προς τα εμπρός ήταν να συνεχίσω να επεκτείνω τις δικές μου δυνατότητες. Σήμερα, βλέπω τα πράγματα διαφορετικά. Ο δρόμος προς τα εμπρός εξακολουθεί να είναι η ανάπτυξη, αλλά η ανάπτυξη δεν σημαίνει πλέον να κουβαλάς περισσότερο βάρος μόνος σου. Σημαίνει να μάθεις πώς να χτίζεις δομές ικανές να σηκώσουν αυτό το βάρος μαζί.

Αυτό το μάθημα πήρε πολύ περισσότερο χρόνο για να το μάθω από τον προγραμματισμό, το animation, το design ή οποιαδήποτε άλλη τεχνική δεξιότητα έχω αποκτήσει σε όλη μου την καριέρα. Απαιτούσε να εγκαταλείψω μια ιδέα που με είχε εξυπηρετήσει πολύ εδώ και χρόνια. Ωστόσο, από πολλές απόψεις μπορεί να είναι το πιο πολύτιμο μάθημα από όλα, επειδή άλλαξε τον τρόπο που σκέφτομαι όχι μόνο για τα παιχνίδια, αλλά και για το μέλλον της ίδιας της Paezo Hellas.

Κεφάλαιο 22: Δεν Υπάρχουν Αποτυχίες, Μόνο Case Studies

Ορισμένες φιλοσοφίες αναδύονται σταδιακά αντί να έρχονται ως στιγμές αποκάλυψης. Η δική μου γεννήθηκε μέσα από την απογοήτευση. Πιο συγκεκριμένα, προέκυψε μέσα από επαναλαμβανόμενες συναντήσεις με έργα που αρνούνταν να ενταχθούν

στις κατηγορίες της επιτυχίας ή της αποτυχίας. Όσο περισσότερο χρόνο αφιέρωνα στη δημιουργία παιχνιδιών, τόσο περισσότερο συνειδητοποιούσα ότι η δημιουργική εργασία έχει την τάση να ακυρώνει τις απλές αφηγήσεις που χρησιμοποιούμε για να την εξηγήσουμε. Τα έργα που φαίνονται επιτυχημένα συχνά διδάσκουν πολύ λίγα. Τα έργα που φαίνονται καταστροφικά συχνά γίνονται εξαιρετικά πολύτιμα εκ των υστέρων. Οι εμπειρίες που φαίνονται χωρίς νόημα εκείνη τη στιγμή αργότερα αποκαλύπτονται ως κρίσιμα σημεία καμπής. Τελικά κατέληξα σε ένα συμπέρασμα που άλλαξε ριζικά τον τρόπο που αξιολογώ την εργασία μου. Δεν υπάρχουν αποτυχίες, μόνο case studies.

Δεν το εννοώ αυτό με την έννοια του κινήτρου που συναντάμε συχνά στα βιβλία αυτοβοήθειας. Η φράση δεν είναι ένας τρόπος να προσποιηθούμε ότι η απογοήτευση δεν υπάρχει ή ότι οι αποτυχίες είναι κρυφά μεταμφιεσμένες νίκες. Η αποτυχία είναι πραγματική. Τα έργα ακυρώνονται. Τα παιχνίδια δεν αποδίδουν καλά. Οι ευκαιρίες εξαφανίζονται. Χρόνια εργασίας μπορούν να εξατμιστούν χωρίς να παράγουν το αποτέλεσμα που ελπίζατε. Όποιος έχει αφιερώσει αρκετό χρόνο στην οικοδόμηση πραγμάτων το καταλαβαίνει αυτό. Αυτό που άλλαξε για μένα δεν ήταν η προθυμία μου να αναγνωρίσω την αποτυχία, αλλά η κατανόησή μου για το τι πραγματικά αντιπροσωπεύει η αποτυχία.

Οι περισσότεροι άνθρωποι αξιολογούν τη δημιουργική εργασία χρησιμοποιώντας ένα δυαδικό πλαίσιο. Ένα έργο επιτυγχάνει ή αποτυγχάνει. Βγάζει χρήματα ή χάνει χρήματα. Τραβάει την προσοχή ή αγνοείται. Κερδίζει βραβεία ή εξαφανίζεται. Αυτές οι μετρήσεις είναι χρήσιμες επειδή είναι εύκολο να κατανοηθούν, αλλά συχνά μας λένε πολύ λίγα για την πραγματική αξία που παράγεται από μια εμπειρία. Η δημιουργική εργασία σπάνια είναι τόσο απλή. Το αποτέλεσμα που είναι ορατό στο κοινό είναι συχνά το λιγότερο σημαντικό πράγμα που παράγει ένα έργο.

Το Gluttony είναι ένα τέλειο παράδειγμα. Αν κάποιος κοίταζε μόνο το ίδιο το παιχνίδι, θα έβλεπε ένα σχετικά μικρό mobile project που

δημιουργήθηκε από έναν πρωτοεμφανιζόμενο προγραμματιστή. Δεν ήταν τεχνολογικά πρωτοποριακό . Δεν επαναπροσδιόρισε το είδος του. Δεν ήταν το είδος της κυκλοφορίας που αλλάζει έναν κλάδο. Ωστόσο, η σημασία του στην καριέρα μου είναι αδύνατο να υπερεκτιμηθεί. Με δίδαξε πώς να ολοκληρώνω ένα project, πώς να πλοηγούμαι στις εκδόσεις, πώς να λαμβάνω σχόλια και πώς να κατανοώ τη σχέση μεταξύ δημιουργού και παίκτη. Χωρίς το Gluttony, πολλά από τα projects που ακολούθησαν δεν θα είχαν υπάρξει ποτέ. Κριμένο καθαρά ως εμπορικό προϊόν, ήταν μέτριο. Κριμένο ως μαθησιακή εμπειρία, ήταν ανεκτίμητο.

Τα εργαστηριακά χρόνια που ακολούθησαν λειτουργούσαν σύμφωνα με μια παρόμοια λογική. Εκείνη την εποχή, τα έργα φαινόταν ασύνδετα. Το ένα αφορούσε μαύρες τρύπες. Ένα άλλο αφορούσε μια γάτα. Ένα άλλο αφορούσε ένα ανθρωποειδές πλάσμα-μανιτάρι. Κανένα από αυτά δεν τράβηξε ιδιαίτερη προσοχή. Κανένα από αυτά δεν έγινε μεγάλη εμπορική επιτυχία. Ωστόσο, μαζί σχημάτισαν το εκπαιδευτικό θεμέλιο πάνω στο οποίο χτίστηκε κάθε μεταγενέστερο επίτευγμα. Αν είχα αξιολογήσει αυτά τα έργα αποκλειστικά υπό το πρίσμα της δημοτικότητας, ίσως να είχα καταλήξει στο συμπέρασμα ότι ήταν ασήμαντα. Στην πραγματικότητα, ήταν μερικά από τα πιο παραγωγικά χρόνια της ανάπτυξής μου ως σχεδιαστή, επειδή επέκτειναν τις δυνατότητές μου πιο γρήγορα από ό,τι θα μπορούσε ποτέ οποιαδήποτε επιτυχημένη κυκλοφορία.

Το πρόβλημα με την επιτυχία είναι ότι συχνά ενθαρρύνει την επανάληψη. Όταν κάτι λειτουργεί, η ενστικτώδης αντίδραση είναι να συνεχίσεις να το κάνεις. Το πρόβλημα με την αποτυχία είναι ότι συχνά ενθαρρύνει την αναστοχασμό. Όταν κάτι δεν λειτουργεί, αναγκάζεσαι να κάνεις ερωτήσεις. Γιατί συνέβη αυτό; Ποια υπόθεση ήταν λανθασμένη; Τι έλειπε; Τι πρέπει να αλλάξει; Οι απαντήσεις σε αυτά τα ερωτήματα είναι συχνά πιο πολύτιμες από την επιβεβαίωση που παράγεται από την επιτυχία.

Ο Κάπτεν Ντότζερ με δίδαξε αυτό το μάθημα με έναν ιδιαίτερα οδυνηρό τρόπο. Σήμερα είναι εύκολο να θυμηθώ τα θετικά

αποτελέσματα που σχετίζονται με αυτό το παιχνίδι. Τράβηξε την προσοχή των μέσων ενημέρωσης. Άνοιξε επαγγελματικές πόρτες. Βοήθησε να εδραιωθεί η αξιοπιστία μου ως προγραμματιστής. Συνέβαλε άμεσα σε ευκαιρίες που αργότερα θα επηρέαζαν την κατεύθυνση της καριέρας μου. Αυτό που είναι πιο εύκολο να ξεχάσω είναι πόσο κοντά έφτασα στο να δω ολόκληρο το έργο ως καταστροφή.

Η κυκλοφορία ήταν δύσκολη. Το παιχνίδι κυκλοφόρησε σε μια κατάσταση που δεν ανταποκρίθηκε στις δικές μου προσδοκίες. Οι κριτικές ήταν αρνητικές. Οι παίκτες επέκριναν στοιχεία της εμπειρίας που ήδη γνώριζα ότι ήταν αδύναμα. Εκείνη την εποχή, αυτές οι κριτικές ήταν καταστροφικές επειδή φάνηκαν να επιβεβαίωναν τους χειρότερους φόβους μου για το έργο. Είχα καταβάλει τεράστια προσπάθεια για να δημιουργήσω κάτι φιλόδοξο και η απάντηση υποδήλωνε ότι δεν είχα καταφέρει να το κάνω. Κοιτάζοντας πίσω, ωστόσο, η αρνητική υποδοχή μπορεί να ήταν το πιο πολύτιμο κομμάτι της εμπειρίας.

Αν οι παίκτες είχαν αγκαλιάσει το παιχνίδι άνευ όρων, ίσως να μην είχα αναπτύξει ποτέ την πειθαρχία που απαιτείται για να αναλύω συστηματικά την κριτική και να απαντώ σε αυτήν. Αντίθετα, βρέθηκα να διαβάζω κάθε κριτική, να εντοπίζω επαναλαμβανόμενα παράπονα και να τα αντιμετωπίζω μεθοδικά ένα προς ένα. Τα γραφικά βελτιώθηκαν. Η απόδοση βελτιώθηκε. Το περιεχόμενο βελτιώθηκε. Το παιχνίδι εξελίχθηκε επειδή οι αδυναμίες του είχαν αποκαλυφθεί. Εκ των υστέρων, η κριτική δεν κατέστρεψε το έργο. Το βελτίωσε.

Αυτό το μοτίβο επαναλαμβανόταν αρκετά συχνά που τελικά σταμάτησα να βλέπω την κριτική ως επίθεση και άρχισα να τη βλέπω ως πληροφορία. Η πληροφορία μπορεί να είναι δυσάρεστη. Η πληροφορία μπορεί να είναι άβολη. Η πληροφορία μπορεί να αποκαλύψει ατέλειες που θα προτιμούσαμε να αγνοήσουμε. Ωστόσο, η πληροφορία παραμένει πολύτιμη ανεξάρτητα από το πόσο άνετη είναι.

Το Sea of Corruption προώθησε αυτό το μάθημα ακόμη περισσότερο. Αν υπάρχει κάποιο έργο που να μπορεί να χαρακτηριστεί ως μια πραγματική θλίψη στην καριέρα μου, είναι πιθανώς αυτό. Έριξα

μια εξαιρετική ποσότητα ενέργειας στην ανάπτυξή του. Ο κόσμος ήταν πλούσιος σε λεπτομέρειες, γεμάτος αποστολές, κρυφές τοποθεσίες, περιβαλλοντική αφήγηση και διασυνδεδεμένα συστήματα. Αντιπροσώπευε πολλά από τα πράγματα που προσωπικά αγαπώ περισσότερο στα παιχνίδια. Ακόμα και τώρα, χρόνια αργότερα, μπορώ να περιγράψω μέρη αυτού του νησιού με μεγαλύτερη σαφήνεια από κάποια έργα που έφτασαν πραγματικά στους παίκτες. Το έργο τελικά ακυρώθηκε. Στα χαρτιά, αυτό ακούγεται σαν αποτυχία. Στην πράξη, έγινε μια από τις πιο εκπαιδευτικές εμπειρίες ολόκληρης της καριέρας μου.

Το "Sea of Corruption" με δίδαξε περισσότερα για τη διαχείριση του πεδίου εφαρμογής από οποιοδήποτε επιτυχημένο έργο. Με δίδαξε ότι η φιλοδοξία χωρίς περιορισμούς τελικά καταλήγει αυτοαναιρούμενη. Με δίδαξε ότι οι τεχνικοί περιορισμοί δεν είναι εμπόδια που στέκονται έξω από τη δημιουργική διαδικασία, αλλά δυνάμεις που λειτουργούν μέσα σε αυτήν. Το πιο σημαντικό, με δίδαξε ότι κάθε έργο έχει έναν προϋπολογισμό, ακόμα και όταν αυτός ο προϋπολογισμός μετριέται σε χρόνο, προσοχή, πολυπλοκότητα ή ανθρώπινη ικανότητα και όχι σε χρήματα. Αυτά τα μαθήματα δεν εξαφανίστηκαν όταν το έργο ακυρώθηκε. Έγιναν μέρος κάθε απόφασης που ακολούθησε.

Το ίδιο συνέβη και με έργα που απέτυχαν με λιγότερο δραματικούς τρόπους. Το Taco Race δεν κατέρρευσε λόγω τεχνικών περιορισμών. Απλώς απέτυχε να προσελκύσει το κοινό που περίμενα. Για ένα διάστημα έβλεπα αυτό το αποτέλεσμα ως απογοητευτικό. Με την πάροδο του χρόνου, ωστόσο, έγινε ένα από τα πιο ξεκάθαρα παραδείγματα του χάσματος μεταξύ της προτίμησης του δημιουργού και της προτίμησης του κοινού. Αποκάλυψε υποθέσεις που δεν είχα καν συνειδητοποιήσει ότι έκανα. Για άλλη μια φορά, η αξία του έργου επεκτάθηκε πολύ πέρα από την υποδοχή του από το κοινό.

Αυτό που με συναρπάζει στη δημιουργική εργασία είναι ότι τα αποτελέσματα συχνά αποκαλύπτονται χρόνια μετά το γεγονός. Τη στιγμή που συμβαίνει μια εμπειρία, σπάνια έχουμε αρκετές πληροφορίες

για να την αξιολογήσουμε με ακρίβεια. Βλέπουμε μόνο το άμεσο αποτέλεσμα. Οι ευρύτερες συνέπειες παραμένουν κρυφές.

Όταν δημιουργούσα κινούμενα σχέδια, δεν είχα ιδέα ότι αυτές οι εμπειρίες θα με βοηθούσαν αργότερα να κατανοήσω τον συγχρονισμό, την παρουσίαση και την οπτική επικοινωνία μέσα στα παιχνίδια. Όταν παρουσίασα το Wednesday Addiction, δεν είχα συνειδητοποιήσει ότι θα γινόταν η πύλη μου για την κατανόηση της ευρύτερης βιομηχανίας παιχνιδιών. Όταν έμαθα προγραμματισμό απλώς για να υποστηρίξω τα κινούμενα σχέδια και τις ιστοσελίδες μου, σίγουρα δεν περίμενα ότι αυτή η απόφαση θα οδηγούσε τελικά σε μια εντελώς διαφορετική καριέρα. Η ζωή σπάνια ανακοινώνει ποιες εμπειρίες θα έχουν τη μεγαλύτερη σημασία.

Αυτή η αβεβαιότητα είναι ένας από τους λόγους που έγινα σκεπτικός απέναντι στο πλαίσιο επιτυχίας έναντι αποτυχίας. Υποθέτει ότι κατέχουμε αρκετές πληροφορίες για να κρίνουμε μια εμπειρία ενώ ακόμα τη βιώνουμε. Τις περισσότερες φορές δεν τις έχουμε. Προσπαθούμε να αξιολογήσουμε ένα κεφάλαιο πριν διαβάσουμε το υπόλοιπο βιβλίο. Το εναλλακτικό πλαίσιο είναι πολύ πιο χρήσιμο. Αντί να ρωτάω αν μια εμπειρία πέτυχε ή απέτυχε, θέτω μια διαφορετική ερώτηση.

Τι με δίδαξε; Αυτή η ερώτηση μετατοπίζει την προσοχή από τα αποτελέσματα προς τις πληροφορίες. Ενθαρρύνει την περιέργεια αντί για την κρίση. Μετατρέπει την απογοήτευση σε δεδομένα. Το πιο σημαντικό, εμποδίζει τα βραχυπρόθεσμα αποτελέσματα να επισκιάσουν τη μακροπρόθεσμη αξία.

Ένα έργο που αποτυγχάνει εμπορικά μπορεί να διδάξει ένα μάθημα που θα δημιουργήσει δέκα μελλοντικές επιτυχίες. Ένα έργο που πετυχαίνει αμέσως μπορεί να ενθαρρύνει συνήθειες που θα δημιουργήσουν προβλήματα αργότερα. Το ορατό αποτέλεσμα και η πραγματική αξία δεν είναι πάντα το ίδιο πράγμα.

Αυτός ο τρόπος σκέψης τελικά έγινε μια από τις θεμελιώδεις αρχές πίσω από την Paezo Hellas. Κάθε έργο, ανεξάρτητα από το

αποτέλεσμα, συμβάλλει στη συσσωρευμένη γνώση του στούντιο. Κάθε κυκλοφορία παράγει πληροφορίες. Κάθε λάθος εκθέτει υποθέσεις. Κάθε απροσδόκητη επιτυχία αποκαλύπτει ευκαιρίες που προηγουμένως ήταν αόρατες. Ιδωμένη μέσα από αυτό το πρίσμα, η δημιουργική εργασία επικεντρώνεται λιγότερο στην αποφυγή της αποτυχίας και περισσότερο στη μεγιστοποίηση της μάθησης.

Αυτό δεν εξαλείφει την απογοήτευση. Τα ακυρωμένα έργα εξακολουθούν να πονάνε. Οι αρνητικές κριτικές εξακολουθούν να πονάνε. Οι χαμένες ευκαιρίες παραμένουν απογοητευτικές. Η διαφορά είναι ότι αυτές οι εμπειρίες δεν αντιπροσωπεύουν πλέον αδιέξοδα. Γίνονται μέρος ενός ευρύτερου σώματος γνώσεων που συνεχίζει να συσσωρεύεται με την πάροδο του χρόνου.

Από πολλές απόψεις, έτσι δημιουργήθηκε η Paezo Hellas. Όχι μέσα από μια μόνο σημαντική ανακάλυψη, αλλά μέσα από τη συσσώρευση εκατοντάδων διδαγμάτων που συλλέχθηκαν από έργα που λειτούργησαν, έργα που απέτυχαν και έργα που έμπαιναν κάπου ενδιάμεσα. Κάθε πείραμα πρόσθεσε κάτι. Κάθε λάθος συνέβαλε κάτι. Κάθε απροσδόκητο αποτέλεσμα αποκάλυψε κάτι. Όταν εξετάζονται μεμονωμένα, πολλές από αυτές τις εμπειρίες φαίνονται ασήμαντες. Όταν εξετάζονται συλλογικά, αποτελούν το θεμέλιο όλων όσων ακολούθησαν.

Γι' αυτό δεν σκέφτομαι πλέον με όρους επιτυχίας και αποτυχίας. Οι κατηγορίες είναι πολύ μικρές. Αποτυπώνουν το αποτέλεσμα αλλά αγνοούν τις πληροφορίες. Περιγράφουν τι συνέβη αλλά όχι τι μάθαμε. Και στη δημιουργική εργασία, αυτό που μαθαίνεται είναι συχνά πολύ πιο σημαντικό από αυτό που συνέβη.

Μέρος V

Κεφάλαιο 23: Το Πηγάδι Της Απειρης Βαρύτητας

Αν κάποιος εξέταζε την ιστορία της Paezo Hellas από έξω, ίσως να δυσκολευόταν να εντοπίσει ένα σαφές μοτίβο. Τα έργα φαίνονται εντελώς διαφορετικά μεταξύ τους. Ένα παιχνίδι περιστρέφεται γύρω από μια αιωρούμενη μαύρη τρύπα που καταναλώνει άλλα ουράνια αντικείμενα. Ένα άλλο ακολουθεί μια γάτα που τρέχει ασταμάτητα προς τα εμπρός. Ένα έργο τοποθετεί τους παίκτες σε μια πειρατική περιπέτεια γεμάτη κρυμμένους θησαυρούς και εξερεύνηση. Ένα άλλο τους μεταμορφώνει σε εργάτη καθαριότητας που πλοηγείται σε μια εταιρική δυστοπία που κατοικείται εξ ολοκλήρου από εξωγήινους. Στην πορεία υπάρχουν κόμικς, κινούμενα σχέδια, τηλεοπτικές παραγωγές, εμπειρίες Fortnite , παιχνίδια για κινητά, κυκλοφορίες Steam και αμέτρητα πρωτότυπα που δεν έφτασαν ποτέ στο κοινό.

Εξεταζόμενα μεμονωμένα, αυτά τα έργα συχνά φαίνονται ασύνδετα. Εξεταζόμενα χρονολογικά, μπορούν να φαίνονται σχεδόν τυχαία. Ακόμα και εγώ περιστασιακά βρίσκω τον εαυτό μου να κοιτάζει πίσω σε συγκεκριμένες περιόδους και να αναρωτιέται πώς ένα πράγμα οδήγησε σε ένα άλλο. Το μονοπάτι σπάνια είναι ευθύ όταν το ζεις. Αποκτά μορφή μόνο εκ των υστέρων.

Για χρόνια πάλευα να εξηγήσω τι ακριβώς συνέδεε όλες αυτές τις φαινομενικά άσχετες προσπάθειες. Η απάντηση σαφώς δεν ήταν το είδος. Δεν ήταν η τεχνολογία. Δεν ήταν το οπτικό στυλ. Δεν ήταν καν μια συγκεκριμένη πλατφόρμα. Καθ' όλη τη διάρκεια της καριέρας μου έχω εργαστεί σε διαφορετικά μέσα, διαφορετικές μηχανές, διαφορετικά επιχειρηματικά μοντέλα και διαφορετικά κοινά. Ωστόσο, παρά όλες αυτές τις αλλαγές, κάτι παρέμεινε αξιοσημείωτα συνεπές. Κάθε έργο,

ανεξάρτητα από το αποτέλεσμά του, έγινε μέρος μιας ευρύτερης διαδικασίας συσσώρευσης.

Ο καλύτερος τρόπος που έχω βρει για να περιγράψω αυτή τη διαδικασία είναι μέσω της εικόνας ενός βαρυτικού φρέατος . Στη φυσική, ένα αντικείμενο με επαρκή μάζα κάμπτει τον χώρο γύρω του και προσελκύει άλλα αντικείμενα στην τροχιά του. Όσο μεγαλύτερο γίνεται, τόσο ισχυρότερη γίνεται η έλξη. Τελικά αρχίζει να έλκει υλικό από ολοένα και μεγαλύτερες αποστάσεις. Κάθε νέο κομμάτι ύλης συμβάλλει στη μάζα του και κάθε αύξηση της μάζας ενισχύει την ικανότητά του να έλκει ακόμη περισσότερο. Η δημιουργική εργασία συχνά συμπεριφέρεται με έναν εκπληκτικά παρόμοιο τρόπο.

Όταν ήμουν νεότερος, έβλεπα τα έργα ως μεμονωμένους προορισμούς. Ένα κόμικ ήταν ένα κόμικ. Ένα animation ήταν ένα animation. Ένα παιχνίδι ήταν ένα παιχνίδι. Κάθε ένα υπήρχε ως ξεχωριστός στόχος με τη δική του αρχή και τέλος. Ολοκληρώστε το έργο, μάθετε ό,τι μπορείτε από αυτό και προχωρήστε στο επόμενο πράγμα. Δεν υπάρχει τίποτα εγγενώς κακό με αυτή την οπτική γωνία. Στην πραγματικότητα, είναι πιθανώς απαραίτητο στην αρχή μιας δημιουργικής καριέρας, επειδή το εύρος των φιλοδοξιών σας είναι ακόμα αρκετά μικρό ώστε τα μεμονωμένα έργα να φαίνονται αυτοτελή.

Αυτό που ανακάλυψα σταδιακά, ωστόσο, ήταν ότι τα έργα σπάνια παραμένουν μεμονωμένα. Οι δεξιότητες που αναπτύσσονται σε έναν τομέα αρχίζουν να επηρεάζουν έναν άλλο. Τα μαθήματα που αποκτώνται σε ένα μέσο γίνονται απροσδόκητα χρήσιμα κάπου αλλού. Η γνώση συσσωρεύεται με τρόπους που συχνά είναι αόρατοι μέχρι χρόνια αργότερα.

Τα κόμικς με δίδαξαν την αφήγηση ιστοριών. Τα κινούμενα σχέδια με δίδαξαν τον συγχρονισμό. Η τηλεοπτική παραγωγή με δίδαξε τον σωστό τρόπο και τις προθεσμίες. Ο προγραμματισμός με δίδαξε συστήματα. Η ανάπτυξη παιχνιδιών ανάγκασε όλους αυτούς τους κλάδους να συνυπάρχουν ταυτόχρονα. Καμία από αυτές τις εμπειρίες δεν υπήρχε μεμονωμένα. Η καθεμία συνέβαλε στην επόμενη. Το

αποτέλεσμα δεν ήταν μια συλλογή άσχετων δεξιοτήτων, αλλά ένα αυξανόμενο σύνολο αλληλένδετων γνώσεων.

Αυτή η συσσώρευση έγινε ιδιαίτερα αισθητή κατά τη διάρκεια αυτού που αργότερα περιέγραψα ως εργαστηριακά χρόνια. Εκείνη την εποχή, τα έργα έμοιαζαν πειραματικά και ασύνδετα. Έφτιαχνα παιχνίδια για μαύρες τρύπες, γάτες, μανιτάρια και ό,τι άλλες ιδέες συνέβαιναν για να κεντρίσουν την περιέργειά μου. Από μια παραδοσιακή επιχειρηματική οπτική γωνία, η προσέγγιση ήταν δύσκολο να δικαιολογηθεί. Κανένα από αυτά τα έργα δεν φαινόταν να συνεισφέρει σε μια ευρύτερη στρατηγική. Ήταν απλώς ευκαιρίες για μάθηση. Κι όμως, αυτή ακριβώς ήταν η αξία τους. Κάθε πείραμα πρόσθετε μάζα στο βαρυτικό πηγάδι.

Το παιχνίδι της μαύρης τρύπας δίδαξε συστήματα προόδου. Ο ατελείωτος δρομέας δίδαξε ρυθμό. Το Sprite Fright δίδαξε τις προκλήσεις της εργασίας με πνευματική ιδιοκτησία που δεν μου ανήκε. Ατομικά, αυτά τα μαθήματα φαινόντουσαν μικρά. Συλλογικά, σχημάτισαν μια βάση που αργότερα θα υποστήριζε πολύ πιο φιλόδοξη δουλειά. Εκείνη την εποχή δεν μπορούσα να δω τη μεγαλύτερη δομή να σχηματίζεται κάτω από την επιφάνεια. Απλώς ήξερα ότι κάθε έργο φαινόταν να με αφήνει λίγο πιο ικανό από πριν.

Αυτός είναι ένας από τους λόγους που έγινα επιφυλακτικός απέναντι στην εμμονή με τα άμεσα αποτελέσματα που κυριαρχεί σε τόσες πολλές δημιουργικές βιομηχανίες. Η αξία ενός έργου συχνά μετριέται με βάση την προβολή, τα έσοδα ή τη δημοτικότητά του. Ενώ αυτές οι μετρήσεις είναι σίγουρα σημαντικές, σπάνια αποτυπώνουν ολόκληρη την εικόνα. Μερικά από τα πιο πολύτιμα έργα που έχω κάνει ποτέ απέφεραν μικρή δημόσια αναγνώριση. Ορισμένα έργα δημιούργησαν γνώσεις που συνέχισαν να αποδίδουν καρπούς χρόνια αφότου είχαν εξαφανιστεί από τη δημόσια μνήμη.

Το «Sea of Corruption» παραμένει ένα από τα αγαπημένα μου παραδείγματα αυτού του φαινομένου. Στα χαρτιά, το έργο απέτυχε. Δεν ολοκληρώθηκε ποτέ. Δεν έφτασε ποτέ στο κοινό που οραματιζόμουν. Δεν είχε καμία ουσιαστική εμπορική επιτυχία. Με βάση τα συμβατικά

πρότυπα, θα έπρεπε να θεωρείται αδιέξοδο. Ωστόσο, τα μαθήματα που πήρα κατά την κατασκευή του εξακολουθούν να επηρεάζουν τις αποφάσεις μου μέχρι σήμερα.

Το έργο με δίδαξε για τη διαχείριση πεδίου εφαρμογής, την περιβαλλοντική αφήγηση, τους τεχνικούς περιορισμούς, την οικοδόμηση κόσμου και τη σχέση μεταξύ φιλοδοξίας και πρακτικότητας. Αυτά τα μαθήματα δεν εξαφανίστηκαν όταν το έργο ακυρώθηκε. Παρέμειναν. Από πολλές απόψεις, έγιναν πιο πολύτιμα από το ίδιο το έργο. Το παιχνίδι εξαφανίστηκε. Η γνώση έμεινε πίσω.

Το ίδιο μοτίβο εμφανίζεται επανειλημμένα σε όλη την καριέρα μου. Ο Captain Dodger με δίδαξε πώς να αντιδρώ στην κριτική. Η Epic Games με εξέθεσε σε περιβάλλοντα παραγωγής που λειτουργούν σε πολύ μεγαλύτερη κλίμακα από οτιδήποτε είχα βιώσει προηγουμένως. Ο Neoblazer με δίδαξε πώς το κοινό αλληλεπιδρά με φανταστικούς κόσμους. Κάθε έργο συνέβαλε με κάτι μοναδικό στο αυξανόμενο σύνολο γνώσεων γύρω από την Paezo Hellas.

Γι' αυτό δυσκολεύομαι να σκεφτώ τη δημιουργική εργασία ως μια ακολουθία μεμονωμένων νικών και ηττών. Το βαρυτικό πηγάδι δεν ενδιαφέρεται από πού προέρχεται η μάζα του. Τα επιτυχημένα έργα συμβάλλουν σε αυτό. Τα αποτυχημένα έργα συμβάλλουν σε αυτό. Τα πειράματα συμβάλλουν σε αυτό. Τα παράπλευρα έργα συμβάλλουν σε αυτό. Ακόμα και οι εγκαταλελειμμένες ιδέες συμβάλλουν σε αυτό εάν παράγουν χρήσιμες γνώσεις. Αυτό που έχει σημασία δεν είναι αν μια συγκεκριμένη προσπάθεια επιτυγχάνει βραχυπρόθεσμα. Αυτό που έχει σημασία είναι αν κάτι πολύτιμο μπορεί να εξαχθεί από την εμπειρία και να προχωρήσει.

Με την πάροδο του χρόνου, αυτός ο τρόπος σκέψης άρχισε να επηρεάζει τον τρόπο που αντιμετώπιζα τις ίδιες τις ευκαιρίες. Νωρίς στην καριέρα μου, αξιολόγησα τις ευκαιρίες ανάλογα με το τι θα μπορούσαν να μου προσφέρουν άμεσα. Θα απέφερε αυτό το έργο χρήματα; Θα τραβούσε την προσοχή; Θα δημιουργούσε μια νέα επαγγελματική σύνδεση; Αυτά τα ερωτήματα παραμένουν σημαντικά,

αλλά δεν είναι πλέον τα μόνα ερωτήματα. Σήμερα βρίσκω τον εαυτό μου να ρωτάει κάτι διαφορετικό. Τι θα με διδάξει αυτό;

Αυτό το ερώτημα έχει γίνει εκπληκτικά αποτελεσματικό ως εργαλείο λήψης αποφάσεων, επειδή μετατοπίζει την προσοχή από τα βραχυπρόθεσμα αποτελέσματα προς τη μακροπρόθεσμη συσσώρευση. Ένα έργο που φαίνεται μέτριο εκ πρώτης όψεως μπορεί να περιέχει πολύτιμα μαθήματα. Ένα έργο που φαίνεται επικερδές μπορεί να προσφέρει λίγες ευκαιρίες για ανάπτυξη. Η απάντηση σπάνια είναι προφανής εκ των προτέρων, αλλά το ίδιο το ερώτημα αλλάζει τον τρόπο με τον οποίο αξιολογούνται οι ευκαιρίες.

Ίσως η πιο σημαντική συνέπεια αυτής της φιλοσοφίας είναι ότι δημιουργεί μια υγιή σχέση με την αβεβαιότητα. Οι δημιουργικές βιομηχανίες είναι γεμάτες αβεβαιότητα. Το κοινό είναι απρόβλεπτο. Η τεχνολογία αλλάζει συνεχώς. Ολόκληρες πλατφόρμες ανεβαίνουν και κατεβαίνουν. Οι τάσεις αναδύονται και εξαφανίζονται. Αν η αίσθηση της κατεύθυνσής σας εξαρτάται αποκλειστικά από την ακριβή πρόβλεψη του μέλλοντος, η απογοήτευση γίνεται αναπόφευκτη. Το πηγάδι της βαρύτητας προσφέρει μια διαφορετική προσέγγιση.

Δεν χρειάζεται να γνωρίζετε ακριβώς πού θα οδηγήσει κάθε έργο. Απλώς πρέπει να διασφαλίσετε ότι κάθε έργο συνεισφέρει κάτι χρήσιμο στο ευρύτερο σύνολο γνώσεων που χτίζετε. Σε αυτό το μοντέλο, η αβεβαιότητα γίνεται λιγότερο απειλητική επειδή η πρόοδος δεν εξαρτάται πλέον από ένα μόνο αποτέλεσμα. Κάθε εμπειρία συνεισφέρει κάτι. Κάθε πρόκληση προσθέτει μάζα. Κάθε μάθημα ενισχύει το σύστημα. Αυτή η αρχή τελικά έγινε ένα από τα καθοριστικά χαρακτηριστικά της ίδιας της Paezo Hellas.

Το στούντιο δεν χτίστηκε ποτέ γύρω από ένα μόνο παιχνίδι, μια ενιαία πλατφόρμα ή ακόμα και ένα μόνο μέσο. Προέκυψε μέσω της συσσώρευσης. Τα κόμικς οδήγησαν στο animation. Το animation οδήγησε στην τηλεόραση. Η τηλεόραση οδήγησε στον προγραμματισμό. Ο προγραμματισμός οδήγησε στα παιχνίδια. Τα παιχνίδια οδήγησαν σε μεγαλύτερους κόσμους, μεγαλύτερο κοινό και

μεγαλύτερες φιλοδοξίες. Καμία από αυτές τις μεταβάσεις δεν είχε προγραμματιστεί δεκαετίες νωρίτερα. Προέκυψαν επειδή κάθε στάδιο δημιούργησε τις απαραίτητες συνθήκες για το επόμενο.

Κοιτάζοντας πίσω, δεν βλέπω πλέον την Paezo Hellas ως μια εταιρεία με την παραδοσιακή έννοια. Μοιάζει πιο κοντά σε ένα εξελισσόμενο σύνολο γνώσης. Μια ζωντανή δομή που χτίστηκε από χιλιάδες παρατηρήσεις, πειράματα, επιτυχίες, λάθη και ανακαλύψεις που έχουν συγκεντρωθεί κατά τη διάρκεια πολλών ετών. Κάθε έργο αφήνει κάτι πίσω. Κάθε μάθημα γίνεται μέρος της βάσης για μελλοντική εργασία.

Αυτή η οπτική εξηγεί επίσης γιατί παραμένω αισιόδοξος για το μέλλον, ακόμη και όταν μεμονωμένα έργα με απογοητεύουν. Ένα ακυρωμένο παιχνίδι μπορεί να περιέχει ακόμα πολύτιμα μαθήματα. Μια αποτυχημένη κυκλοφορία μπορεί να αποκαλύψει χρήσιμες πληροφορίες. Μια δύσκολη εμπειρία μπορεί να αποκαλύψει αδυναμίες που διαφορετικά θα παρέμεναν κρυφές. Όσο μαθαίνουμε κάτι, η βαρύτητα συνεχίζει να αυξάνεται. Αυτή η ανάπτυξη είναι τελικά αυτό που έχει μεγαλύτερη σημασία.

Τα παιχνίδια θα αλλάξουν. Οι τεχνολογίες θα αλλάξουν. Το κοινό θα αλλάξει. Ακόμα και οι μορφές μέσω των οποίων αφηγούνται τις ιστορίες θα συνεχίσουν να εξελίσσονται. Αυτό που παραμένει σταθερό είναι η ίδια η συσσώρευση. Η συνεχής διαδικασία συλλογής γνώσεων, βελτίωσης της κατανόησης και ενσωμάτωσης νέων διδαγμάτων στη ευρύτερη δομή. Από πολλές απόψεις, αυτή η δομή είναι το πραγματικό προϊόν της Paezo Hellas.

Τα παιχνίδια είναι η πιο ορατή έκφρασή του, αλλά δεν είναι το σύνολο του. Κάτω από κάθε κυκλοφορία υπάρχει ένα βαθύτερο στρώμα που αποτελείται από όλα όσα μάθαμε κατά την κατασκευή της. Κάθε έργο συμβάλλει σε αυτό το αόρατο θεμέλιο. Κάθε εμπειρία το διευρύνει. Κάθε πρόκληση το ενισχύει.

Το βαρυτικό πηγάδι δεν φτάνει ποτέ σε μια τελική κατάσταση. Δεν ολοκληρώνεται ποτέ. Απλώς συνεχίζει να αναπτύσσεται,

προσελκύοντας νέες ιδέες, νέες δεξιότητες, νέους ανθρώπους και νέες δυνατότητες στην τροχιά του, και ίσως αυτό είναι το πιο πολύτιμο μάθημα που έχω πάρει σε όλο αυτό το ταξίδι. Η δημιουργική εργασία δεν είναι προορισμός. Είναι μια συσσώρευση. Μια δια βίου διαδικασία συλλογής θραυσμάτων κατανόησης και συνδυασμού τους σε κάτι μεγαλύτερο από ό,τι θα μπορούσε ποτέ να γίνει οποιοδήποτε μεμονωμένο έργο.

Κεφάλαιο 24: Χτίζοντας Κόσμους

Συχνά με ρωτούν επίδοξοι προγραμματιστές πώς είναι να κατασκευάζεις παιχνίδια στην Ελλάδα. Η ερώτηση συνήθως κρύβει μια υπόθεση. Οι άνθρωποι φαντάζονται ότι πρέπει να υπάρχει μια συγκεκριμένη απάντηση, κάποια μοναδική πρόκληση ή ένα μυστικό πλεονέκτημα που καθορίζει την εμπειρία. Η πραγματικότητα είναι πιο περίπλοκη. Η Ελλάδα δεν με εμπόδισε να γίνω προγραμματιστής παιχνιδιών, ούτε με βοήθησε μαγικά να γίνω. Αυτό που έκανε ήταν να διαμορφώσει τον τρόπο που προσέγγιζα τα προβλήματα, τις ευκαιρίες και την ίδια τη δημιουργική εργασία.

Όταν οι άνθρωποι σκέφτονται μεγάλα κέντρα ανάπτυξης παιχνιδιών, το μυαλό τους στρέφεται φυσικά σε μέρη όπως η Καλιφόρνια, το Μόντρεαλ, το Τόκιο, το Σιάτλ ή η Στοκχόλμη. Αυτές είναι πόλεις όπου τα στούντιο παιχνιδιών καταλαμβάνουν κτίρια γραφείων, όπου οι έμπειροι προγραμματιστές μπορούν να μετακινούνται μεταξύ εταιρειών χωρίς να αλλάζουν γειτονιά και όπου υπάρχουν ολόκληρα επαγγελματικά οικοσυστήματα για να υποστηρίξουν τη δημιουργία παιχνιδιών. Σε αυτά τα περιβάλλοντα, ένας νεαρός προγραμματιστής μεγαλώνει περιτριγυρισμένος από παραδείγματα. Μπορεί να δει το μονοπάτι μπροστά του επειδή άλλοι άνθρωποι το έχουν ήδη διανύσει. Η εμπειρία μου ήταν πολύ διαφορετική.

Όταν πρωτοενδιαφέρθηκα για την ανάπτυξη παιχνιδιών, δεν υπήρχε κάποιος προφανής χάρτης μπροστά μου. Δεν υπήρχε ένα καθιερωμένο τοπικό οικοσύστημα που να περίμενε να απορροφήσει νέα ταλέντα. Δεν υπήρχε ουρά από recruiters που να στέκονταν έξω από τα πανεπιστήμια αναζητώντας junior game designers. Σίγουρα υπήρχαν προγραμματιστές στην Ελλάδα, πολλοί από τους οποίους ήταν εξαιρετικά ταλαντούχοι, αλλά ο ίδιος ο κλάδος έμοιαζε κατακερματισμένος και δύσκολο να τον δει κανείς απ' έξω. Αν υπήρχε μια πορεία προς την επαγγελματική ανάπτυξη παιχνιδιών, δεν ήταν άμεσα ορατή σε μένα.

Εκείνη την εποχή, δεν το θεώρησα ασυνήθιστο, επειδή δεν είχα τίποτα με το οποίο να το συγκρίνω. Απλώς υπέθεσα ότι όλοι μάθαιναν με τον ίδιο τρόπο που το έκανα εγώ. Όταν ήθελα να καταλάβω το animation, δίδαξα μόνος μου animation. Όταν ήθελα να καταλάβω τον προγραμματισμό, δίδαξα μόνος μου προγραμματισμό. Όταν ήθελα να καταλάβω τον σχεδιασμό παιχνιδιών, άρχισα να δημιουργώ παιχνίδια. Το διαδίκτυο έγινε η τάξη μου, το εργαστήριό μου, ο χώρος δικτύωσής μου και συχνά ο εργοδότης μου ταυτόχρονα. Κοιτάζοντας πίσω, συνειδητοποιώ ότι αυτό το περιβάλλον διαμόρφωσε τη σκέψη μου με βαθύ τρόπο.

Ένα από τα πιο πολύτιμα μαθήματα που έμαθα νωρίς ήταν ότι η άδεια είναι σε μεγάλο βαθμό μια ψευδαίσθηση. Πολλοί άνθρωποι φαντάζονται τις καριέρες ως μια ακολουθία πυλών που ελέγχονται από θεσμούς. Πρώτα λαμβάνεις την κατάλληλη εκπαίδευση. Έπειτα αποκτάς τα κατάλληλα διαπιστευτήρια. Έπειτα, κάποιος σου παρέχει πρόσβαση στο επάγγελμα. Αυτό το μοντέλο έχει νόημα σε πολλούς κλάδους, αλλά η ανάπτυξη παιχνιδιών λειτουργεί όλο και περισσότερο σύμφωνα με διαφορετικούς κανόνες. Κανείς δεν μου έδωσε την άδεια να γίνω προγραμματιστής. Κανείς δεν με διόρισε. Κανείς δεν με πιστοποίησε ως έτοιμο. Το μόνο πράγμα που στεκόταν ανάμεσα σε μένα και τη δουλειά ήταν η προθυμία να την επιχειρήσω. Αυτή η συνειδητοποίηση ήταν ταυτόχρονα απελευθερωτική και τρομακτική.

Το απελευθερωτικό κομμάτι ήταν προφανές. Αν κανείς δεν έλεγχε την πρόσβαση στο γήπεδο, τότε κανείς δεν μπορούσε να με εμποδίσει να μπω σε αυτό. Το τρομακτικό ήταν ότι κανείς δεν ερχόταν να βοηθήσει. Κάθε πρόβλημα γινόταν δική μου ευθύνη. Κάθε κενό δεξιοτήτων γινόταν δική μου ευθύνη. Κάθε λάθος γινόταν δική μου ευθύνη. Δεν υπήρχε μεγαλύτερη δομή που να με περιμένει σε περίπτωση που αποτύγχανα.

Για πολύ καιρό θεωρούσα αυτήν την κατάσταση κυρίως ως μειονέκτημα. Φαινόταν προφανές ότι οι δημιουργοί που εργάζονταν σε μεγαλύτερες αγορές είχαν ευκαιρίες που εγώ δεν είχα. Είχαν ευκολότερη πρόσβαση σε μέντορες, εκδότες, επενδυτές και επαγγελματικά δίκτυα. Μπορούσαν να παρακολουθούν εκδηλώσεις του κλάδου χωρίς να διασχίζουν ηπείρους. Μπορούσαν να συναντούν συνεργάτες αυτοπροσώπως αντί μέσω διαδικτυακών κοινοτήτων. Από πρακτικής άποψης, αυτά τα πλεονεκτήματα ήταν πραγματικά. Αυτό που μου πήρε πολύ περισσότερο χρόνο για να καταλάβω ήταν ότι η λειτουργία από τα όρια ενός οικοσυστήματος του κλάδου δημιουργεί επίσης ένα διαφορετικό είδος ελευθερίας.

Όταν είσαι βαθιά ενσωματωμένος σε ένα καθιερωμένο περιβάλλον, αφομοιώνεις τις υποθέσεις του. Μαθαίνεις πώς γίνονται τα πράγματα επειδή όλοι γύρω σου τα κάνουν ήδη. Αυτό μπορεί να επιταχύνει την ανάπτυξη, αλλά μπορεί επίσης να ενθαρρύνει τη συμμόρφωση. Ολόκληρες βιομηχανίες αναπτύσσουν συνήθειες, παραδόσεις και αποδεκτή σοφία που τελικά γίνονται αόρατες στους ανθρώπους που λειτουργούν μέσα σε αυτές. Η απόσταση το αλλάζει αυτό.

Επειδή ξεκίνησα την ανάπτυξη παιχνιδιών έξω από τα παραδοσιακά κέντρα επιρροής, συχνά προσέγγιζα τα προβλήματα χωρίς να συνειδητοποιώ ότι υπήρχε ένας αποδεκτός τρόπος για να τα λύσω. Μερικές φορές αυτό οδηγούσε σε λάθη. Άλλες φορές οδηγούσε σε πειραματισμό. Τα εργαστηριακά χρόνια που περιγράφηκαν νωρίτερα σε αυτό το βιβλίο ήταν δυνατά εν μέρει επειδή δεν είχα μάθει ακόμη όλους τους λόγους για τους οποίους ορισμένες ιδέες υποτίθεται ότι δεν θα έπρεπε να λειτουργούν. Η άγνοια είναι συχνά επικίνδυνη, αλλά

περιστασιακά προστατεύει τη δημιουργικότητα από τον πρόωρο περιορισμό.

Αυτή η δυναμική έγινε ιδιαίτερα εμφανής όταν άρχισα να αλληλεπιδρώ πιο άμεσα με τη διεθνή βιομηχανία παιχνιδιών. Πριν από αυτό το σημείο, μεγάλο μέρος της κατανόησής μου είχε διαμορφωθεί από την παρατήρηση και όχι από τη συμμετοχή. Μελέτησα παιχνίδια, διάβασα άρθρα, παρακολούθησα προγραμματιστές να συζητούν τη δουλειά τους και πειραματίστηκα συνεχώς. Τελικά, ωστόσο, προέκυψαν ευκαιρίες που μου επέτρεψαν να ασχοληθώ πιο άμεσα με τη βιομηχανία. Μέσω της Epic Games, συνεδρίων, συνεντεύξεων, εμφανίσεων στα μέσα ενημέρωσης και αργότερα μέσω της επιτυχίας του Neoblazer , βρέθηκα να μπαίνω σε χώρους που προηγουμένως φάνταζαν απόμακροι.

Αυτό που με εξέπληξε περισσότερο δεν ήταν το πόσο διαφορετικά ήταν αυτά τα περιβάλλοντα από τις προσδοκίες μου. Ήταν το πόσο παρόμοιες παρέμειναν πολλές από τις προκλήσεις. Οι τεχνολογίες άλλαξαν. Η κλίμακα άλλαξε. Οι προϋπολογισμοί άλλαξαν. Ωστόσο, τα θεμελιώδη προβλήματα ήταν αξιοσημείωτα οικεία. Οι ομάδες εξακολουθούσαν να δυσκολεύονται με την επικοινωνία. Τα έργα εξακολουθούσαν να αντιμετωπίζουν απροσδόκητα εμπόδια. Οι σχεδιαστές εξακολουθούσαν να παλεύουν με την αβεβαιότητα. Οι προγραμματιστές εξακολουθούσαν να πειραματίζονται, να αποτυγχάνουν, να μαθαίνουν και να προσπαθούν ξανά. Όσο περισσότερο προχωρούσα, τόσο περισσότερο συνειδητοποιούσα ότι η εξειδίκευση δεν εξαλείφει την αβεβαιότητα. Απλώς αλλάζει την κλίμακα στην οποία λειτουργεί η αβεβαιότητα.

Αυτή η συνειδητοποίηση ήταν σημαντική επειδή διέλυσε μια άλλη ψευδαίσθηση που κουβαλούσα ασυνείδητα για χρόνια. Όπως πολλοί νεοφερμένοι, φανταζόμουν ότι κάπου εκεί έξω υπήρχαν άνθρωποι που πραγματικά καταλάβαιναν τα πάντα. Οι δάσκαλοι. Οι ειδικοί. Τα άτομα που είχαν απόλυτη βεβαιότητα για το τι έκαναν. Η εμπειρία τελικά με δίδαξε ότι ακόμη και οι πιο καταξιωμένοι επαγγελματίες αφιερώνουν μεγάλο μέρος του χρόνου τους στην αντιμετώπιση της

ασάφειας. Απλώς βελτιώνονται στο να λειτουργούν μέσα σε αυτήν. Αυτό το μάθημα μου φάνηκε παράξενα ενδυναμωτικό.

Υποδήλωνε ότι το χάσμα μεταξύ επίδοξων δημιουργών και καταξιωμένων επαγγελματιών ήταν συχνά μικρότερο από ό,τι φαινόταν. Η διαφορά δεν ήταν απαραίτητα η νοημοσύνη ή το ταλέντο. Πιο συχνά ήταν η επιμονή. Η προθυμία να συνεχίσει κανείς να προχωρά μπροστά παρά την αβεβαιότητα. Να συνεχίσω να χτίζω παρά τις ελλιπείς πληροφορίες. Να μαθαίνω δημόσια. Εκ των υστέρων, αυτές οι ιδιότητες μπορεί να είναι από τα πιο σημαντικά πλεονεκτήματα που απέκτησα κατασκευάζοντας παιχνίδια στην Ελλάδα.

Επειδή δεν υπήρχε σαφώς ορατός οδικός χάρτης, έμαθα πώς να πλοηγούμαι χωρίς αυτόν.

Επειδή δεν υπήρχε κάποια προφανής δομή του κλάδου που να με καθοδηγεί, έμαθα πώς να δημιουργώ τις δικές μου ευκαιρίες.

Επειδή δεν υπήρχε ένα μεγάλο τοπικό οικοσύστημα που να με προστατεύει από την αποτυχία, έμαθα πώς να αντιμετωπίζω την αποτυχία ως πληροφορία και όχι ως καταστροφή. Αυτά τα μαθήματα επηρέασαν την Paezo Hellas όσο και οποιαδήποτε τεχνική δεξιότητα που απέκτησα στην πορεία.

Η ταυτότητα του στούντιο δεν προέκυψε από ένα έγγραφο στρατηγικού σχεδιασμού. Προέκυψε από την αναγκαιότητα. Προέκυψε από χρόνια προσαρμογής, πειραματισμού και αυτοκατευθυνόμενης μάθησης. Οι συνθήκες δεν ήταν πάντα ιδανικές. Μερικές φορές ήταν απογοητευτικές. Άλλες φορές ένιωθαν απομόνωση. Ωστόσο, αυτές οι ίδιες συνθήκες επέβαλαν έναν βαθμό ευρηματικότητας που αργότερα έγινε ένα από τα καθοριστικά χαρακτηριστικά του στούντιο.

Με την πάροδο του χρόνου, κατάλαβα ότι η δημιουργική εργασία δεν συμβαίνει στο κενό. Κάθε δημιουργός διαμορφώνεται από το περιβάλλον του, ακόμα και όταν ξοδεύει χρόνια προσπαθώντας να το ξεπεράσει. Ο τόπος όπου χτίζεις επηρεάζει τον τρόπο που σκέφτεσαι τα προβλήματα. Οι ευκαιρίες που σου είναι διαθέσιμες επηρεάζουν τα

ρίσκα που είσαι διατεθειμένος να αναλάβεις. Οι περιορισμοί που σε περιβάλλουν επηρεάζουν τις λύσεις που ανακαλύπτεις.

Υπό αυτή την έννοια, η Ελλάδα είναι παρούσα σε κάθε κεφάλαιο αυτής της ιστορίας, ακόμη και όταν δεν αναφέρεται ρητά. Είναι παρούσα στην αυτοδίδακτη νοοτροπία που με οδήγησε από το animation στον προγραμματισμό. Είναι παρούσα στην προθυμία να πειραματιστώ σε πολλαπλούς κλάδους. Είναι παρούσα στην απόφαση να δημιουργήσω ευκαιρίες αντί να τις περιμένω. Το πιο σημαντικό, είναι παρούσα στην πεποίθηση ότι ουσιαστική δημιουργική εργασία μπορεί να αναδυθεί από μέρη στα οποία η ευρύτερη βιομηχανία σπάνια δίνει προσοχή.

Για μεγάλο μέρος της καριέρας μου, πίστευα ότι ο στόχος μου ήταν να ξεπεράσω τη γεωγραφία. Πίστευα ότι επιτυχία σήμαινε να αποδεικνύεις ότι από πού ξεκίνησες δεν έχει σημασία. Σήμερα βλέπω τα πράγματα διαφορετικά. Από πού ξεκίνησες πάντα έχει σημασία. Η πρόκληση δεν είναι να την αποφύγεις, αλλά να μάθεις πώς να τη μετατρέψεις σε δύναμη.

Η Paezo Hellas γεννήθηκε από αυτή τη μεταμόρφωση. Όχι επειδή η Ελλάδα παρείχε το τέλειο περιβάλλον για τη δημιουργία παιχνιδιών, αλλά επειδή με ανάγκασε να αναπτύξω τις δεξιότητες, τις συνήθειες και την οπτική γωνία που ήταν απαραίτητες για να συνεχίσω να δημιουργώ παιχνίδια ανεξάρτητα από το περιβάλλον. Από πολλές απόψεις, η ιστορία του στούντιο είναι άρρηκτα συνδεδεμένη με αυτή την πραγματικότητα.

Οι κόσμοι μπορεί να είναι φανταστικοί. Το κοινό μπορεί να είναι παγκόσμιο. Η τεχνολογία μπορεί να αλλάζει συνεχώς, αλλά κάθε ένας από αυτούς τους κόσμους χτίστηκε από το ίδιο μέρος, και αυτό το μέρος τους διαμόρφωσε περισσότερο από όσο συνειδητοποίησα εκείνη την εποχή.

Κεφάλαιο 25: Γιατί Να Χτίζουμε Κόσμους;

Κατά τη διάρκεια των δύο πρώτων δεκαετιών της δημιουργικής μου ζωής άλλαξα μέσο, παραμένοντας εμμονικός με την ίδια υποκείμενη ιδέα. Σε διάφορα σημεία πίστεψα ότι ήθελα να γίνω εικονογράφος. Αργότερα σκέφτηκα ότι τα κόμικς μπορεί να ήταν το μέλλον μου. Στη συνέχεια, το animation πήρε την προσοχή μου. Μετά από αυτό ακολούθησε η τηλεοπτική παραγωγή, ο προγραμματισμός, η ανάπτυξη παιχνιδιών και τελικά η δημιουργία πρωτότυπων φανταστικών κόσμων. Αν κάποιος εξέταζε αυτές τις φάσεις ξεχωριστά, θα μπορούσε να συμπεράνει ότι πέρασα χρόνια περιπλανώμενος άσκοπα από το ένα ενδιαφέρον στο άλλο, εγκαταλείποντας συνεχώς τον έναν κλάδο για να ακολουθήσει τον επόμενο. Για πολύ καιρό, έτσι ερμήνευα την ιστορία. Κάθε μετάβαση έμοιαζε με μια απόκλιση. Κάθε νέα εμμονή φαινόταν να αντικαθιστά την προηγούμενη. Μόνο πολύ αργότερα συνειδητοποίησα ότι αυτή η ερμηνεία ήταν σχεδόν εντελώς λανθασμένη. Τα μέσα άλλαζαν. Ο στόχος όχι.

Αυτό ήταν δύσκολο να το καταλάβω όσο το ζούσα, επειδή η δημιουργική ανάπτυξη σπάνια ξεδιπλώνεται σε ευθεία γραμμή. Μας αρέσει να φανταζόμαστε ότι οι καριέρες ακολουθούν σαφείς τροχιές, ότι κάθε βήμα οδηγεί λογικά στο επόμενο και ότι ο προορισμός είναι ορατός από την αρχή. Στην πραγματικότητα, τα περισσότερα ταξίδια αποκτούν συνοχή μόνο εκ των υστέρων. Οι ατομικές αποφάσεις έχουν νόημα εκείνη τη στιγμή, αλλά το ευρύτερο μοτίβο συχνά παραμένει κρυφό. Μόνο αφού περάσουν αρκετά χρόνια αρχίζουν να αναδύονται ορισμένα επαναλαμβανόμενα θέματα από τον θόρυβο. Όταν άρχισα να εξετάζω τη δική μου ιστορία με αυτόν τον τρόπο, παρατήρησα ότι πολλά από τα έργα που θεωρούσα άσχετα στην πραγματικότητα εξερευνούσαν παραλλαγές του ίδιου ερωτήματος. Είτε σχεδίαζα κόμικς, δημιουργούσα κινούμενα σχέδια, συζητούσα παιχνίδια στο Wednesday Addiction, έχτιζα πειρατικά νησιά στο Fortnite , είτε σχεδίαζα τους δρόμους του Yog... Στην πόλη Σουλάκ , συνέχισα να έλκομαι από ένα συγκεκριμένο είδος δημιουργικού προβλήματος. Ενδιαφερόμουν λιγότερο να

αφηγούμαι μεμονωμένες ιστορίες και περισσότερο να δημιουργώ μέρη όπου θα μπορούσαν να συμβούν ιστορίες.

Εκ των υστέρων, ίχνη αυτής της γοητείας εμφανίζονται εκπληκτικά νωρίς. Όταν σκέφτομαι τα παιχνίδια που με γοήτευαν περισσότερο ως παιδί, αυτό που ξεχωρίζει δεν είναι οι ίδιοι οι μηχανισμοί. Σίγουρα απόλαυσα το gameplay, αλλά αυτή δεν ήταν ποτέ η πτυχή που παρέμεινε στη φαντασία μου πολύ αφότου έκλεισα την κονσόλα. Αυτό που μου έμεινε ήταν η αίσθηση ότι ο κόσμος εκτεινόταν πέρα από την άμεση οπτική μου γωνία. Τα Pokémon αποτελούν ένα τέλειο παράδειγμα. Η τεχνική πραγματικότητα αυτών των παιχνιδιών ήταν αξιοσημείωτα περιορισμένη. Το υλικό ήταν πρωτόγονο. Οι χάρτες ήταν μικροί. Τα γραφικά αποτελούνταν από απλά sprites που εμφανίζονταν σε μια μονόχρωμη οθόνη. Ωστόσο, τίποτα από αυτά δεν είχε σημασία, επειδή ο κόσμος έμοιαζε πολύ μεγαλύτερος από την τεχνολογία που χρησιμοποιήθηκε για να τον δημιουργήσει. Κάθε διαδρομή πρότεινε μια άλλη διαδρομή πέρα από αυτήν. Κάθε πόλη υπονοούσε την ύπαρξη άλλων πόλεων που περίμεναν κάπου πιο μπροστά. Οι συζητήσεις με φίλους αποκάλυπταν κρυφές τοποθεσίες και μυστικά που δεν είχα συναντήσει ποτέ ο ίδιος. Το παιχνίδι δημιουργούσε συνεχώς την εντύπωση ότι υπήρχαν περισσότερα να ανακαλύψω ακριβώς πέρα από τον ορίζοντα.

Αυτό που με γοήτευε δεν ήταν το ίδιο το περιεχόμενο, αλλά η πιθανότητα ύπαρξης ανεξερεύνητου περιεχομένου. Ο κόσμος έμοιαζε ζωντανός επειδή φαινόταν μεγαλύτερος από την κατανόησή μου γι' αυτόν. Υπήρχε πάντα ένα άλλο μυστήριο που έπρεπε να λυθεί, μια άλλη τοποθεσία που έπρεπε να φτάσει, μια άλλη πληροφορία κρυμμένη κάπου πέρα από τις τρέχουσες γνώσεις μου. Κοιτάζοντας πίσω, υποψιάζομαι ότι αυτό το συναίσθημα είχε βαθύτερο αντίκτυπο σε μένα από ό,τι συνειδητοποίησα εκείνη την εποχή. Με δίδαξε ότι οι φανταστικοί τόποι θα μπορούσαν να έχουν ένα παράξενο είδος πραγματικότητας. Όχι κυριολεκτική πραγματικότητα, φυσικά, αλλά κάτι αρκετά κοντά για να

πυροδοτήσει την περιέργεια, την εικασία και την εξερεύνηση. Έμοιαζαν λιγότερο με προϊόντα και περισσότερο με προορισμούς.

Η ίδια έλξη επανεμφανίστηκε χρόνια αργότερα, όταν άρχισα να δημιουργώ κόμικς. Εκείνη την εποχή υπέθεσα ότι με ενδιέφερε κυρίως η αφήγηση, αλλά ακόμα και τότε η προσοχή μου έτεινε να παρασύρεται προς τα περιβάλλοντα που περιέβαλλαν τις ίδιες τις ιστορίες. Σκεφτόμουν λεπτομέρειες που δεν εμφανίζονταν ποτέ στη σελίδα. Τι υπήρχε πέρα από τις ορατές τοποθεσίες; Τι συνέβαινε όταν οι χαρακτήρες δεν ήταν παρόντες; Πώς έμοιαζε το ευρύτερο σκηνικό έξω από το στενό πλαίσιο που απαιτούσε η αφήγηση; Αυτές οι ερωτήσεις σπάνια ήταν απαραίτητες για να ολοκληρωθεί το έργο, κι όμως έπιασα τον εαυτό μου να τις θέτω ούτως ή άλλως. Οι ιστορίες λειτουργούσαν σχεδόν σαν παράθυρα σε μεγαλύτερους χώρους που υπήρχαν ακριβώς έξω από το οπτικό πεδίο του αναγνώστη.

Η κινούμενη εικόνα ενίσχυσε αυτή την τάση. Οι περισσότεροι άνθρωποι συνδέουν φυσικά την κινούμενη εικόνα με την κίνηση, την ερμηνεία και την οπτική έκφραση, αλλά αυτό που με ενδιέφερε περισσότερο ήταν η ικανότητά της να υπονοεί ζωή πέρα από αυτό που προβλήθηκε άμεσα στην οθόνη. Ένας πειστικός κόσμος κινουμένων σχεδίων δίνει την αίσθηση ότι συνεχίζει να υπάρχει και μετά το τέλος της σκηνής. Οι χαρακτήρες φαίνεται να έχουν ρουτίνες, σχέσεις και ιστορίες που εκτείνονται πέρα από τις άμεσες ανάγκες της πλοκής. Τα σκηνικά μοιάζουν κατοικημένα. Οι τοποθεσίες μοιάζουν συνδεδεμένες με άλλες τοποθεσίες. Το κοινό βλέπει μόνο ένα μικρό μέρος του κόσμου, αλλά ο ίδιος ο κόσμος φαίνεται μεγαλύτερος από αυτό που είναι ορατό. Για άλλη μια φορά, βρέθηκα να έλκομαι από την ίδια ιδέα από μια διαφορετική κατεύθυνση.

Χρόνια αργότερα, όταν έκανα την παραγωγή του Wednesday Addiction, δεν είχα ακόμη συνειδητοποιήσει το μοτίβο. Επιφανειακά, η σειρά είχε ελάχιστη σχέση με την οικοδόμηση κόσμου . Επικεντρωνόταν σε παιχνίδια, esports , τεχνολογία και διαδικτυακή κουλτούρα. Ωστόσο, όσο περισσότερο σκέφτομαι εκείνη την περίοδο, τόσο περισσότερο

συνειδητοποιώ ότι η έλξη παρέμενε αξιοσημείωτα συνεπής. Κάθε παιχνίδι που συζητήθηκε στη σειρά αντιπροσώπευε έναν κόσμο που κάποιος είχε φανταστεί να υπάρχει. Μερικά ήταν φανταστικά βασίλεια. Άλλα ήταν φουτουριστικές πόλεις. Μερικά ήταν πεδία μαχών, εξωγήινοι πλανήτες ή μετα-αποκαλυπτικές ερημιές. Διαφορετικά είδη προσέγγιζαν την πρόκληση διαφορετικά, αλλά ο υποκείμενος στόχος παρέμενε εκπληκτικά παρόμοιος. Κάθε επιτυχημένο παιχνίδι προσπαθούσε να πείσει τους παίκτες ότι έμπαιναν σε ένα μέρος που άξιζε να εξερευνήσουν.

Η σημασία αυτής της παρατήρησης δεν αποκρυσταλλώθηκε πλήρως μέχρι που ξεκίνησα ο ίδιος την ανάπτυξη παιχνιδιών. Σε αντίθεση με τα βιβλία, τις ταινίες ή την τηλεόραση, τα παιχνίδια έχουν μια μοναδική σχέση με τον χώρο. Ένας αναγνώστης παρατηρεί έναν κόσμο μέσω της περιγραφής. Ένας θεατής παρατηρεί έναν κόσμο μέσα από μια κάμερα. Ένας παίκτης συμμετέχει μέσα σε έναν κόσμο μέσω της δράσης. Η διάκριση μπορεί να ακούγεται ακαδημαϊκή, αλλά οι συνέπειές της είναι βαθιές. Τη στιγμή που ένας παίκτης αποκτά αυτονομία, η σχέση μεταξύ δημιουργού και κοινού αλλάζει. Ο παίκτης δεν καταναλώνει πλέον απλώς μια ιστορία. Δημιουργεί εμπειρίες μέσα στο πλαίσιο που έχει παράσχει ο δημιουργός. Δύο παίκτες μπορούν να εισέλθουν στο ίδιο περιβάλλον και να φύγουν με εντελώς διαφορετικές αναμνήσεις, επειδή οι αλληλεπιδράσεις τους διαμορφώνουν αυτό που τελικά γίνεται ο κόσμος για αυτούς.

Αυτή η συνειδητοποίηση άλλαξε σταδιακά τον τρόπο που σκεφτόμουν τη δημιουργική εργασία. Στην αρχή της καριέρας μου, επικεντρώθηκα κυρίως στην ολοκλήρωση έργων. Ο στόχος ήταν να ολοκληρώσω το παιχνίδι, να κυκλοφορήσω το animation, να δημοσιεύσω το κόμικ, να λύσω το πρόβλημα που είχα μπροστά μου και να προχωρήσω στην επόμενη πρόκληση. Δεν υπάρχει τίποτα κακό με αυτή τη νοοτροπία . Στην πραγματικότητα, είναι πιθανώς απαραίτητη στα πρώτα στάδια κάθε καριέρας, επειδή η ολοκλήρωση μιας εργασίας είναι από μόνη της μια δεξιότητα. Με την πάροδο του χρόνου, ωστόσο, διαπίστωσα ότι ενδιαφερόμουν όλο και περισσότερο για κάτι

μεγαλύτερο. Ορισμένα έργα φαινόταν ικανά να δημιουργήσουν δυνατότητες που εκτείνονταν πολύ πέρα από το αρχικό τους πεδίο εφαρμογής. Έμοιαζαν λιγότερο με τελικά προϊόντα και περισσότερο με θεμέλια.

Το Sea of Corruption ήταν ένα από τα πρώτα projects που με ανάγκασαν να αντιμετωπίσω άμεσα αυτή την συνειδητοποίηση. Το παιχνίδι δεν ολοκληρώθηκε ποτέ, ωστόσο παραμένει ένα από τα πιο αποκαλυπτικά projects στα οποία έχω δουλέψει ποτέ, επειδή εξέθεσε τα δικά μου δημιουργικά ένστικτα με ασυνήθιστη σαφήνεια. Αυτό που με ενθουσίαζε περισσότερο στο project δεν ήταν η μάχη, τα συστήματα προόδου ή η τεχνική εφαρμογή. Ήταν το ίδιο το νησί. Μου άρεσαν οι κρυφές σπηλιές, τα διασυνδεδεμένα μονοπάτια, η περιβαλλοντική αφήγηση και η αίσθηση ότι κάθε ανεξερεύνητη περιοχή μπορεί να περιέχει κάτι απροσδόκητο. Όσο περισσότερο δούλευα στον κόσμο, τόσο περισσότερο ήθελα να τον επεκτείνω. Νέες τοποθεσίες γέννησαν νέες ιστορίες. Νέες ιστορίες γέννησαν νέες τοποθεσίες. Το σκηνικό άρχισε να παράγει δυνατότητες πιο γρήγορα από ό,τι μπορούσα να τις εφαρμόσω. Εκ των υστέρων, το Sea of Corruption αποκάλυψε κάτι σημαντικό για τη σχέση μου με τη δημιουργική εργασία. Το project με ενδιέφερε επειδή γινόταν ένας τόπος και όχι απλώς ένα παιχνίδι.

Αυτή η διάκριση τελικά θα γινόταν κεντρική στο Neoblazer . Όταν η ιδέα εμφανίστηκε για πρώτη φορά, επικεντρώθηκα σε μια σχετικά απλή υπόθεση που αφορούσε έναν εργαζόμενο καθαριότητας που πορευόταν σε μια εταιρική δυστοπία. Η ίδια η ιδέα ήταν αρκετά απλή. Ωστόσο, καθώς η ανάπτυξη συνεχιζόταν, το σκηνικό άρχισε να επεκτείνεται με τρόπους που δεν είχα πλήρως προβλέψει. Γιόγκ Η πόλη Σουλάκ σταμάτησε να συμπεριφέρεται σαν φόντο και άρχισε να συμπεριφέρεται σαν οικοσύστημα. Οι εταιρείες ανέπτυξαν ταυτότητες. Οι οικονομικές δομές υπέδειξαν ιστορίες. Οι νέες περιοχές υποδήλωναν την ύπαρξη πρόσθετων περιοχών. Οι χαρακτήρες εισήγαγαν ερωτήματα που απαιτούσαν νέες απαντήσεις. Κάθε κομμάτι του σκηνικού

δημιουργούσε ευκαιρίες για περαιτέρω εξερεύνηση. Αντί να μειώσει την αβεβαιότητα, η ανάπτυξη δημιούργησε περισσότερη.

Αυτό που με γοήτευε ήταν ότι η διαδικασία δεν έμοιαζε πλέον με εφεύρεση με την παραδοσιακή έννοια. Έμοιαζε πιο κοντά στην ανακάλυψη. Ο κόσμος άρχισε να λειτουργεί σύμφωνα με τη δική του εσωτερική λογική. Νέες ιδέες προέκυψαν όχι επειδή τις ανάγκασα να υπάρξουν, αλλά επειδή προέκυψαν φυσικά από πράγματα που ήδη υπήρχαν. Το ένα ερώτημα οδηγούσε στο άλλο. Η μία τοποθεσία υποδήλωνε την άλλη. Η μία ιστορία υπονοούσε δεκάδες άλλες. Όσο πιο βαθιά πήγαινα, τόσο περισσότερο συνειδητοποιούσα ότι το σκηνικό είχε μια ποιότητα που είχα περάσει το μεγαλύτερο μέρος της ζωής μου θαυμάζοντας τις δημιουργίες άλλων ανθρώπων. Έμοιαζε μεγαλύτερο από την ιστορία που λέγεται εκείνη τη στιγμή μέσα σε αυτό.

Σε εκείνο το σημείο, κάτι μπήκε στη θέση του. Το μοτίβο που συνέδεε τα κόμικς, τα κινούμενα σχέδια, την τηλεόραση, τα παιχνίδια, το Sea of Corruption και το Neoblazer έγινε ξαφνικά προφανές. Αυτό που φαινόταν να είναι μια σειρά από άσχετες δημιουργικές αναζητήσεις ήταν στην πραγματικότητα μια μακρά εξερεύνηση της ίδιας ιδέας από πολλαπλές οπτικές γωνίες. Ποτέ δεν είχα δεθεί ιδιαίτερα με ένα μέσο. Το μέσο ήταν απλώς το όχημα που ήταν διαθέσιμο εκείνη την εποχή. Αυτό που σταθερά τράβηξε την προσοχή μου ήταν η δυνατότητα δημιουργίας τόπων που προσκαλούσαν την περιέργεια. Τόπων που αντάμειβαν την εξερεύνηση. Τόπων που ένιωθαν κατοικημένοι παρά κατασκευασμένοι. Τόπων που ενθάρρυναν τους ανθρώπους να φανταστούν τι θα μπορούσε να υπάρχει πέρα από τον ορατό ορίζοντα.

Αυτή η συνειδητοποίηση άλλαξε επίσης τον τρόπο που σκεφτόμουν για την ίδια την Paezo Hellas. Για χρόνια έβλεπα το στούντιο κυρίως ως έναν οργανισμό που δημιουργούσε παιχνίδια. Αυτή η περιγραφή είναι ακριβής, αλλά μου φαίνεται ελλιπής. Η πιο ειλικρινής απάντηση είναι ότι η Paezo Hellas υπάρχει για να χτίζει κόσμους. Τα παιχνίδια τυχαίνει να είναι τα κύρια εργαλεία μέσω των οποίων εκφράζονται αυτοί οι κόσμοι σήμερα, αλλά ο υποκείμενος στόχος είναι μεγαλύτερος από οποιαδήποτε

μεμονωμένη κυκλοφορία. Ένα παιχνίδι τελικά τελειώνει. Ένας κόσμος όχι. Ένα παιχνίδι βιώνεται. Ένας κόσμος επανεξετάζεται. Ένα παιχνίδι αφηγείται μια ιστορία. Ένας κόσμος δημιουργεί ιστορίες.

Όταν κοιτάζω πίσω στο παιδί που κρατάει ένα Game Boy και γοητεύεται από την πιθανότητα ότι κάτι ενδιαφέρον μπορεί να υπάρχει πέρα από την επόμενη διαδρομή, μπορώ τώρα να δω μια άμεση γραμμή που συνδέει εκείνη τη στιγμή με όλα όσα ακολούθησαν. Οι τεχνολογίες άλλαξαν. Οι βιομηχανίες άλλαξαν. Ολόκληρες καριέρες ήρθαν και παρήλθαν. Ωστόσο, η υποκείμενη γοητεία παρέμεινε αξιοσημείωτα σταθερή. Πάντα έψαχνα για μέρη που έμοιαζαν μεγαλύτερα από τον εαυτό τους. Η μόνη πραγματική διαφορά είναι ότι κάπου στην πορεία σταμάτησα να ικανοποιούμαι με την εξερεύνηση αυτών των τόπων και άρχισα να ενδιαφέρομαι να τα δημιουργήσω.

Και αν υπάρχει μια ενιαία ιδέα που συνδέει κάθε κεφάλαιο αυτού του βιβλίου, είναι πιθανώς αυτή. Όχι η επιδίωξη των παιχνιδιών, όχι η επιδίωξη της επιτυχίας, και σίγουρα όχι η επιδίωξη κάποιας συγκεκριμένης τεχνολογίας, αλλά η επιδίωξη των κόσμων. Όλα τα άλλα ήταν απλώς το μονοπάτι που οδηγούσε εκεί.

Κεφάλαιο 26: Το Έργο Δεν Τελειώνει Ποτέ

Μια παραπλανητική πτυχή της επιτυχίας είναι ότι δημιουργεί την ψευδαίσθηση της ολοκλήρωσης. Μας διδάσκουν από μικρή ηλικία να σκεφτόμαστε με βάση τα ορόσημα. Αποφοιτήστε από το σχολείο. Αποκτήστε τη δουλειά. Ξεκινήστε την εταιρεία. Κυκλοφορήστε το παιχνίδι. Προσεγγίστε το κοινό. Κερδίστε το βραβείο. Κάθε σημαντικό επίτευγμα παρουσιάζεται ως προορισμός, ένα σημείο στο οποίο η προσπάθεια δίνει τη θέση της στην άφιξη. Οι ιστορίες συχνά ενισχύουν αυτή τη δομή επειδή τα τέλη είναι ικανοποιητικά. Προσφέρουν κλείσιμο. Επιτρέπουν στα γεγονότα να οργανώνονται σε τακτοποιημένες

αφηγήσεις με σαφείς αρχές, μέσες τιμές και συμπεράσματα. Η πραγματική ζωή σπάνια λειτουργεί έτσι.

Αν υπάρχει ένα μάθημα που με έχει ακολουθήσει σε κάθε φάση της καριέρας μου, είναι ότι η δημιουργική εργασία έχει την τάση να μετατρέπει τα τέλη σε αρχές. Η ολοκλήρωση μιας πρόκλησης αποκαλύπτει σχεδόν αμέσως μια άλλη που την περιμένει. Τα προβλήματα δεν εξαφανίζονται. Εξελίσσονται. Οι στόχοι δεν εξαφανίζονται μόλις επιτευχθούν. Αλλάζουν σχήμα. Ο ορίζοντας απομακρύνεται όλο και περισσότερο κάθε φορά που τον πλησιάζεις. Κοιτάζοντας πίσω, πολλές από τις στιγμές που τότε έμοιαζαν με συμπεράσματα, τώρα μοιάζουν περισσότερο με πύλες σε εντελώς νέα κεφάλαια της ζωής μου.

Όταν κυκλοφόρησα το Gluttony, πίστευα ότι το επίτευγμα ήταν να μάθω πώς να φτιάχνω ένα παιχνίδι. Μόλις ολοκληρώθηκε το project, ωστόσο, προέκυψε ένα διαφορετικό ερώτημα. Αν μπορούσα να φτιάξω ένα παιχνίδι, θα μπορούσα να φτιάξω ένα καλύτερο; Αυτό το ερώτημα οδήγησε σε πειραματισμούς. Ο πειραματισμός οδήγησε στα εργαστηριακά χρόνια. Τα εργαστηριακά χρόνια τελικά έφεραν τον Captain Dodger. Ο Captain Dodger άνοιξε την πόρτα σε ευκαιρίες που δεν θα μπορούσα να προβλέψω, όπως η προσοχή των μέσων ενημέρωσης, η επαγγελματική αναγνώριση, τα Epic Games και οι σχέσεις που θα επηρέαζαν την πορεία της καριέρας μου για τα επόμενα χρόνια. Κάθε ορόσημο φαινόταν να αντιπροσωπεύει ένα τελικό σημείο μέχρι που αποκαλυπτόταν ως η αρχή κάτι άλλου. Το ίδιο μοτίβο επαναλαμβανόταν με το Neoblazer .

Από έξω, είναι δελεαστικό να δούμε την επιτυχία του Neoblazer : Corpo Run ως έναν προορισμό. Το παιχνίδι προσέλκυσε παίκτες, δημιούργησε μια κοινότητα, κέρδισε το βραβείο Κοινού στα Hellenic Game Awards και βοήθησε στην εδραίωση του ονόματος Paezo Hellas στα μάτια του κοινού. Αυτά είναι σημαντικά επιτεύγματα και παραμένω περήφανος γι' αυτά. Ωστόσο, κανένα από αυτά τα επιτεύγματα δεν δημιούργησε την αίσθηση της οριστικότητας που οι άνθρωποι συχνά

συνδέουν με την επιτυχία. Αν μη τι άλλο, δημιούργησαν το αντίθετο αποτέλεσμα. Η αναγνώριση δημιουργεί ευθύνη.

Τη στιγμή που οι άνθρωποι αρχίζουν να δίνουν προσοχή στη δουλειά σου, η φύση της πρόκλησης αλλάζει. Κατά τα πρώτα χρόνια της καριέρας μου, προσπαθούσα κυρίως να πείσω τον εαυτό μου ότι ήμουν ικανός να δημιουργώ παιχνίδια. Αργότερα προσπαθούσα να πείσω τους παίκτες ότι η δουλειά μου άξιζε τον χρόνο τους. Η επιτυχία εισήγαγε ένα εντελώς διαφορετικό πρόβλημα. Πώς συνεχίζεις να αναπτύσσεσαι χωρίς να παγιδεύεσαι στα δικά σου επιτεύγματα;

Αυτό το ερώτημα είναι πιο δύσκολο από ό,τι φαίνεται, επειδή οι δημιουργικές βιομηχανίες ανταμείβουν την επανάληψη. Κάθε φορά που ένα έργο πετυχαίνει, υπάρχει τεράστια πίεση για να συνεχιστεί η παραγωγή παραλλαγών του ίδιου πράγματος. Η λογική είναι κατανοητή. Το κοινό θέλει περισσότερα από αυτά που απόλαυσε. Οι επιχειρήσεις θέλουν προβλέψιμα αποτελέσματα. Οι ίδιοι οι δημιουργοί συχνά μπαίνουν στον πειρασμό να παραμείνουν σε οικεία εδάφη, επειδή η επιτυχία παρέχει επικύρωση. Ωστόσο, υπάρχει ένας κρυφός κίνδυνος σε αυτήν την προσέγγιση. Η ίδια διαδικασία που δημιουργεί την επιτυχία μπορεί τελικά να αποτρέψει την ανάπτυξη.

Πολλές δημιουργικές καριέρες παγιδεύονται στις δικές τους νίκες. Ένα επιτυχημένο έργο γίνεται φόρμουλα. Η φόρμουλα γίνεται ταυτότητα. Η ταυτότητα γίνεται φυλακή. Ο δημιουργός συνεχίζει να παράγει ολοένα και πιο στιλβωμένες εκδοχές της ίδιας ιδέας μέχρι που το έργο χάνει σιγά σιγά την περιέργεια που το έκανε εξαρχής συναρπαστικό.

Αυτή η πιθανότητα με απασχολούσε πάντα, επειδή η περιέργεια ήταν η καθοριστική δύναμη πίσω σχεδόν από κάθε ουσιαστική εξέλιξη στην καριέρα μου. Η περιέργεια με οδήγησε από την τέχνη στο animation. Η περιέργεια με οδήγησε από το animation στον προγραμματισμό. Η περιέργεια με οδήγησε από τον προγραμματισμό στην ανάπτυξη παιχνιδιών. Η περιέργεια μετέτρεψε μικρά πειράματα σε επαγγελματικές ευκαιρίες και απλές ιδέες σε φανταστικούς κόσμους. Αν

η περιέργεια εξαφανιστεί, μεγάλο μέρος της μηχανής που κινεί την Paezo Hellas εξαφανίζεται μαζί της.

Για αυτόν τον λόγο, έχω αρχίσει ολοένα και περισσότερο να βλέπω τη δημιουργική εργασία όχι ως μια διαδικασία επίτευξης της μαεστρίας, αλλά ως μια διαδικασία παραμονής στην ικανότητα διδασκαλίας. Αυτές οι ιδέες μπορεί να ακούγονται παρόμοιες, αλλά παράγουν πολύ διαφορετικές συμπεριφορές . Η μαεστρία υποδηλώνει την οριστικότητα. Υπονοεί μια κατάσταση στην οποία τα σημαντικά μαθήματα έχουν ήδη μαθευτεί. Η παραμονή στην ικανότητα διδασκαλίας προϋποθέτει το αντίθετο. Υποθέτει ότι κάθε έργο περιέχει πληροφορίες που δεν κατέχετε ακόμη. Κάθε πρόκληση αποκαλύπτει τυφλά σημεία. Κάθε επιτυχία κρύβει νέες αδυναμίες. Κάθε επίτευγμα δημιουργεί ευκαιρίες για εφησυχασμό.

Η ιστορία της Paezo Hellas είναι γεμάτη με παραδείγματα αυτής της αρχής. Μερικά από τα πιο πολύτιμα μαθήματα που έχω πάρει προέκυψαν από έργα που δεν συμπεριφέρθηκαν όπως αναμενόταν. Η Gluttony με δίδαξε ότι οι παίκτες ήταν πρόθυμοι να ασχοληθούν με τη δουλειά μου. Ο Captain Dodger με δίδαξε πώς να αντιδρώ στην κριτική. Η Sea of Corruption με δίδαξε τη σχέση μεταξύ φιλοδοξίας και περιορισμών. Η Epic Games με εξέθεσε σε περιβάλλοντα παραγωγής που λειτουργούσαν σε μια κλίμακα που δεν είχα ξαναζήσει. Η Neoblazer αποκάλυψε την απρόβλεπτη σχέση μεταξύ της πρόθεσης του δημιουργού και της ερμηνείας του κοινού. Κανένα από αυτά τα μαθήματα δεν θα μπορούσε να είχε μαθευτεί εκ των προτέρων. Προέκυψαν επειδή η πραγματικότητα αρνήθηκε να συμπεριφερθεί ακριβώς όπως την περίμενα.

Αυτός είναι ένας από τους λόγους που παραμένω επιφυλακτικός απέναντι στις αφηγήσεις που παρουσιάζουν την επιτυχία ως το φυσικό συμπέρασμα ενός ταξιδιού. Τέτοιες αφηγήσεις υπονοούν ότι η αβεβαιότητα τελικά εξαφανίζεται. Από την εμπειρία μου, ισχύει το αντίθετο. Όσο περισσότερη πρόοδο κάνεις, τόσο μεγαλύτερο γίνεται το άγνωστο. Κάθε απάντηση δημιουργεί επιπλέον ερωτήματα. Κάθε

λυμένο πρόβλημα αποκαλύπτει ένα βαθύτερο στρώμα πολυπλοκότητας από κάτω. Το πεδίο διευρύνεται πιο γρήγορα από την κατανόησή σου γι' αυτό. Παραδόξως, αυτή η συνειδητοποίηση έχει γίνει μια από τις πιο παρήγορες ανακαλύψεις της καριέρας μου.

Όταν ήμουν νεότερος, η αβεβαιότητα συχνά ένιωθα σαν απόδειξη ότι έκανα κάτι λάθος. Το να μην γνωρίζω το επόμενο βήμα φαινόταν σαν αδυναμία. Σήμερα βλέπω την αβεβαιότητα διαφορετικά. Συχνά αποτελεί απόδειξη ότι λειτουργείς στα όρια της τρέχουσας κατανόησής σου. Σηματοδοτεί ότι η ανάπτυξη συνεχίζεται. Η απουσία αβεβαιότητας μπορεί να σου δίνει την αίσθηση άνεσης, αλλά η άνεση και η ανάπτυξη σπάνια καταλαμβάνουν τον ίδιο χώρο για πολύ καιρό.

Αυτή η οπτική έχει επηρεάσει τον τρόπο που σκέφτομαι για το μέλλον της Paezo Hellas. Οι άνθρωποι περιστασιακά με ρωτούν πού θέλω να βρίσκεται το στούντιο σε δέκα ή είκοσι χρόνια. Η ερώτηση είναι εύλογη, αλλά έχω παρατηρήσει ότι οι απαντήσεις μου σπάνια επικεντρώνονται σε συγκεκριμένα προϊόντα ή επιχειρηματικούς στόχους. Αυτά τα πράγματα έχουν σημασία, φυσικά, αλλά είναι δύσκολο να προβλεφθούν. Ολόκληρες τεχνολογίες μπορούν να αναδυθούν και να εξαφανιστούν μέσα σε μια δεκαετία. Οι πλατφόρμες ανεβαίνουν και παρακμάζουν. Οι βιομηχανίες μεταμορφώνονται. Οι ευκαιρίες εμφανίζονται από απροσδόκητες κατευθύνσεις. Το μέλλον σπάνια ξεδιπλώνεται σύμφωνα με τον οδικό χάρτη κανενός. Αυτό που παραμένει σταθερό είναι η υποκείμενη αποστολή.

Θέλω η Paezo Hellas να συνεχίσει να δημιουργεί κόσμους που αξίζει να εξερευνήσετε. Θέλω να παραμείνει περίεργη. Θέλω να συνεχίζει να μαθαίνει. Θέλω να συνεχίσει να προσελκύει ταλαντούχους ανθρώπους, ενδιαφέρουσες ιδέες και απροσδόκητες ευκαιρίες στην τροχιά της. Το πιο σημαντικό, θέλω να αποφύγει την παγίδα που καταστρέφει τόσους πολλούς δημιουργικούς οργανισμούς: την πεποίθηση ότι η επιτυχία του χθες περιέχει τις απαντήσεις του αύριο.

Το μέλλον δεν πρέπει να προσεγγίζεται ως κάτι που πρέπει να διατηρηθεί. Πρέπει να προσεγγίζεται ως κάτι που πρέπει να ανακαλυφθεί. Αυτή η ιδέα με φέρνει πίσω στην αρχή της ιστορίας.

Όταν ήμουν παιδί και έπαιζα Πόκεμον, με συνεπήρε η αίσθηση ότι υπήρχε πάντα μια άλλη διαδρομή που περίμενε πέρα από την τρέχουσα. Ο κόσμος δεν έμοιαζε ποτέ τελειωμένος. Κάθε προορισμός υποδήλωνε έναν άλλο προορισμό πέρα από αυτόν. Κάθε μυστήριο αποκάλυπτε την ύπαρξη μεγαλύτερων μυστηρίων. Ο ενθουσιασμός δεν προερχόταν από το να φτάσουμε στο τέλος, αλλά από το να συνειδητοποιήσουμε ότι υπήρχαν περισσότερα να εξερευνήσουμε. Δεκαετίες αργότερα, νιώθω σχεδόν το ίδιο.

Οι τεχνολογίες είναι διαφορετικές. Οι ευθύνες είναι μεγαλύτερες. Τα διακυβεύματα είναι υψηλότερα. Ωστόσο, η υποκείμενη αίσθηση παραμένει εκπληκτικά οικεία. Κάθε ολοκληρωμένο παιχνίδι αποκαλύπτει δυνατότητες για μελλοντικά παιχνίδια. Κάθε κόσμος υποδηλώνει επιπλέον κόσμους. Κάθε μάθημα δημιουργεί νέα ερωτήματα. Κάθε επίτευγμα ανοίγει πόρτες που προηγουμένως ήταν αόρατες. Γι' αυτό δυσκολεύομαι να σκεφτώ αυτό το βιβλίο ως το συμπέρασμα μιας ιστορίας. Δεν είναι.

Στην καλύτερη περίπτωση, αποτυπώνει μια συγκεκριμένη στιγμή μέσα σε μια διαδικασία που βρίσκεται ακόμη σε εξέλιξη. Τα έργα που συζητούνται σε αυτές τις σελίδες είναι ολοκληρωμένα, αλλά το ταξίδι που τα παρήγαγε όχι. Η Paezo Hellas συνεχίζει να εξελίσσεται. Η Neoblazer συνεχίζει να εξελίσσεται. Εγώ συνεχίζω να εξελίσσομαι. Νέες προκλήσεις θα αναδυθούν. Νέα λάθη θα γίνουν. Νέες ανακαλύψεις θα αναδιαμορφώσουν υποθέσεις που προς το παρόν φαίνονται προφανείς.

Το έργο, με άλλα λόγια, παραμένει ημιτελές και μετά από όλα όσα έμαθα σε όλο αυτό το ταξίδι, δεν θα το ήθελα αλλιώς.

Μέρος VI

Κεφάλαιο 27: Το Βάρος Ενός Κοινού

Η πιο παράξενη μετάβαση στην καριέρα μου ήταν η συνειδητοποίηση ότι τη στιγμή που οι άνθρωποι άρχισαν να ενδιαφέρονται για τη δουλειά μου, η σχέση μου με αυτήν άλλαξε για πάντα. Δεν συνέβη ξαφνικά. Δεν υπήρξε ούτε μια μέρα που να ξύπνησα και να ανακάλυψα ότι όλα ήταν διαφορετικά. Στην πραγματικότητα, η αλλαγή ήταν τόσο σταδιακή που σχεδόν δεν την πρόσεξα. Ωστόσο, όταν συγκρίνω τον τρόπο που προσέγγιζα τα έργα κατά τα πρώτα χρόνια της καριέρας μου με τον τρόπο που τα σκέφτομαι σήμερα, η διαφορά είναι αδύνατο να αγνοηθεί. Κάποια στιγμή, η δημιουργική εργασία σταμάτησε να είναι μια ιδιωτική συζήτηση μεταξύ εμού και του έργου. Έγινε μια δημόσια συζήτηση που αφορούσε χιλιάδες ανθρώπους που δεν είχα γνωρίσει ποτέ.

Η ειρωνεία είναι ότι αυτή η μεταμόρφωση ξεκίνησε με κάτι που θέλει κάθε δημιουργός. Για χρόνια, η πρόκληση ήταν να κάνει κάποιον να ενδιαφερθεί έστω και λίγο. Κατά τη διάρκεια των εργαστηριακών χρόνων, ασχολούμουν κυρίως με τη μάθηση. Η Gluttony υπήρχε επειδή ήθελα να κατανοήσω καλύτερα την ανάπτυξη παιχνιδιών. Το Schwarzschild υπήρχε επειδή ήθελα να πειραματιστώ με συστήματα προόδου. Κρουέλα Το Run υπήρχε επειδή ήθελα να κατανοήσω τον ρυθμό και την κίνηση. Ακόμα και το Captain Dodger, παρά τις μεγαλύτερες φιλοδοξίες του, ήταν τελικά μια ακόμη εκπαιδευτική άσκηση μεταμφιεσμένη σε εμπορικό έργο. Το κοινό σίγουρα είχε σημασία εκείνα τα χρόνια, αλλά κατείχε διαφορετική θέση στη σκέψη μου. Οι παίκτες ήταν απόδειξη ότι το έργο είχε φτάσει στον έξω κόσμο. Η παρουσία τους ήταν ενθαρρυντική, μερικές φορές εκπληκτική και συχνά χρήσιμη.

Ωστόσο, τα ίδια τα έργα παρέμειναν βαθιά προσωπικά. Η κύρια πρόκληση εξακολουθούσε να είναι μεταξύ εμού και της τέχνης.

Αυτό που δεν καταλάβαινα εκείνη την εποχή ήταν ότι το κοινό κλιμακώνεται διαφορετικά από τις δεξιότητες. Η εκμάθηση μιας νέας δεξιότητας διευρύνει τις δυνατότητές σας. Η αύξηση του κοινού διευρύνει τις ευθύνες σας. Η διάκριση ακούγεται προφανής όταν δηλώνεται άμεσα, αλλά μου πήρε χρόνια για να εκτιμήσω πλήρως τις επιπτώσεις της. Κατά τα πρώτα στάδια μιας δημιουργικής καριέρας, είναι εύκολο να φανταστεί κανείς ότι η επιτυχία σημαίνει απλώς να βιώνουν περισσότεροι άνθρωποι το έργο σας. Αυτή η υπόθεση φαίνεται λογική επειδή η αφάνεια είναι ένα από τα μεγαλύτερα εμπόδια που αντιμετωπίζουν οι δημιουργοί. Περνάμε χρόνια ελπίζοντας να μας προσέξουν. Φανταζόμαστε την αναγνώριση ως γραμμή τερματισμού. Αν αρκετοί άνθρωποι ανακαλύψουν το έργο, τότε σίγουρα το πρόβλημα έχει λυθεί. Η πραγματικότητα είναι πολύ πιο περίπλοκη.

Ένας από τους λόγους που το κοινό είναι τόσο συναρπαστικό είναι ότι μετατρέπει ένα έργο σε κάτι μεγαλύτερο από ό,τι είχε σχεδιάσει ο δημιουργός του. Όταν χτίζω ένα παιχνίδι, καταλαβαίνω κάθε απόφαση πίσω από αυτό. Ξέρω γιατί ένας μηχανισμός λειτουργεί με τον τρόπο που λειτουργεί. Ξέρω γιατί ένας χαρακτήρας συμπεριφέρεται με έναν συγκεκριμένο τρόπο. Ξέρω ποιες ιδέες τράβηξαν μήνες προσοχής και ποιες εφαρμόστηκαν σχεδόν τυχαία. Οι παίκτες δεν διαθέτουν αυτό το πλαίσιο. Αντιμετωπίζουν το ολοκληρωμένο έργο ως ένα ολοκληρωμένο αντικείμενο και κατασκευάζουν τη δική τους κατανόηση γι' αυτό. Μερικές φορές αυτή η κατανόηση ευθυγραμμίζεται απόλυτα με τις προθέσεις μου. Άλλες φορές αποκλίνει με τρόπους που δεν θα μπορούσα ποτέ να προβλέψω.

Αυτό το φαινόμενο γινόταν ολοένα και πιο εμφανές καθώς το Neoblazer άρχισε να προσελκύει παίκτες. Στην αρχή, η εμπειρία έμοιαζε σχεδόν σουρεαλιστική. Σε αντίθεση με πολλά εμπορικά προϊόντα, το Neoblazer : Corpo Run δεν υποστηρίχθηκε από κάποια μεγάλη καμπάνια μάρκετινγκ ή από έναν σημαντικό προϋπολογισμό για

διαφημίσεις. Δεν υπήρχε κάποιο εξελιγμένο μηχάνημα που να λειτουργεί στο παρασκήνιο. Οι παίκτες έφταναν επειδή βρήκαν το παιχνίδι, το απόλαυσαν και το μοιράστηκαν με άλλους. Η διαδικασία έμοιαζε οργανική με έναν τρόπο που ήταν ταυτόχρονα συναρπαστικός και δύσκολος να κατανοηθεί πλήρως. Κάθε νέος παίκτης αντιπροσώπευε έναν εντελώς άγνωστο που περνούσε οικειοθελώς μέρος της ημέρας του μέσα σε έναν κόσμο που είχα δημιουργήσει. Αυτή η συνειδητοποίηση είχε ένα εκπληκτικό συναισθηματικό βάρος.

Όταν οι δημιουργοί μιλούν για κοινό, η συζήτηση συχνά επικεντρώνεται σε αριθμούς. Λήψεις. Εμπορικός. Ακόλουθοι. Κατατάξεις. Βραβεία. Αυτές οι μετρήσεις είναι χρήσιμες επειδή παρέχουν ορατά στοιχεία ανάπτυξης, αλλά μπορούν επίσης να αποκρύψουν κάτι πιο σημαντικό. Το κοινό δεν είναι στατιστικό στοιχείο. Είναι ένα σύνολο μεμονωμένων ανθρώπων που λαμβάνουν ατομικές αποφάσεις. Κάθε παίκτης θα μπορούσε να κάνει κάτι άλλο. Θα μπορούσε να παίζει ένα διαφορετικό παιχνίδι, να παρακολουθεί μια ταινία, να διαβάζει ένα βιβλίο ή να αφιερώνει χρόνο σε οποιαδήποτε άλλη δραστηριότητα. Αντ' αυτού, επέλεξαν να περάσουν ένα μέρος της ζωής τους ασχολούμενοι με κάτι που είχα δημιουργήσει. Όσο περισσότερο σκεφτόμουν αυτό το γεγονός, τόσο πιο δύσκολο γινόταν να αντιμετωπίσω την ανάπτυξη του κοινού ως μια απλή μέτρηση.

Αυτή η αλλαγή προοπτικής άλλαξε τον τρόπο που ερμήνευα την ίδια την επιτυχία. Νωρίτερα στην καριέρα μου, η επιτυχία συχνά φαινόταν συνώνυμη με την ορατότητα. Περισσότεροι παίκτες σήμαιναν περισσότερη επιτυχία. Περισσότερη αναγνώριση σήμαινε περισσότερη επιτυχία. Περισσότερες ευκαιρίες σήμαιναν περισσότερη επιτυχία. Ενώ σίγουρα υπάρχει αλήθεια σε αυτό το πλαίσιο, παραβλέπει μια σημαντική συνέπεια. Η ορατότητα αλλάζει τη σχέση μεταξύ δημιουργού και κοινού επειδή εισάγει προσδοκίες στην εξίσωση. Μόλις οι άνθρωποι αρχίσουν να ενδιαφέρονται για ένα έργο, αρχίζουν φυσικά να φαντάζονται το μέλλον του. Ελπίζουν για ενημερώσεις. Κάνουν εικασίες για συνέχειες. Συζητούν για χαρακτήρες. Αναπτύσσουν απόψεις για το τι πρέπει να

συμβεί στη συνέχεια. Σε ορισμένες περιπτώσεις, επενδύονται συναισθηματικά σε αποτελέσματα που δεν έχουν ακόμη συμβεί. Αυτό που με εξέπληξε ήταν το πόσο γρήγορα ξεκινά αυτή η διαδικασία.

Οι δημιουργοί συχνά φαντάζονται το fandom ως κάτι που προορίζεται για τεράστια franchise με εκατομμύρια ακόλουθους. Στην πραγματικότητα, ο σχηματισμός κοινότητας ξεκινά πολύ νωρίτερα. Ξεκινά τη στιγμή που οι άνθρωποι νοιάζονται αρκετά ώστε να συζητήσουν ένα έργο μεταξύ τους. Μόλις συμβεί αυτό, το έργο αναπτύσσει μια ζωή έξω από τον άμεσο έλεγχο του δημιουργού. Οι συζητήσεις λαμβάνουν χώρα χωρίς τη δική σας συμμετοχή. Οι ερμηνείες αναδύονται ανεξάρτητα. Ορισμένες πτυχές του έργου έχουν πιο έντονη απήχηση από το αναμενόμενο, ενώ άλλες λαμβάνουν εκπληκτικά λίγη προσοχή. Το κοινό αρχίζει να χτίζει τη δική του σχέση με το έργο.

Ένα από τα πιο πολύτιμα μαθήματα που έμαθα κατά τη διάρκεια αυτής της περιόδου ήταν ότι οι παίκτες σπάνια αλληλεπιδρούν με έναν κόσμο ακριβώς όπως τον περιμένει ο δημιουργός του. Νωρίτερα σε αυτό το βιβλίο, περιέγραψα την αποσύνδεση μεταξύ του γούστου του δημιουργού και του γούστου του κοινού. Η εμφάνιση ενός κοινού αποκάλυψε μια σχετική αλήθεια. Οι παίκτες συχνά έλκονται από διαφορετικές πτυχές ενός έργου από αυτές που ο δημιουργός του θεωρεί πιο σημαντικές. Ένας μηχανισμός που απαιτούσε μήνες ανάπτυξης μπορεί να προσελκύσει ελάχιστη συζήτηση. Μια μικρή λεπτομέρεια που εφαρμόζεται σχεδόν ως δεύτερη σκέψη μπορεί να γίνει ένα από τα αγαπημένα της κοινότητας . Ολόκληρες συζητήσεις μπορούν να προκύψουν γύρω από στοιχεία του έργου που ο δημιουργός θεωρούσε ελάχιστα σημαντικά.

Στην αρχή, αυτή η απρόβλεπτη φύση μπορεί να προκαλέσει απογοήτευση, επειδή αμφισβητεί την ψευδαίσθηση της συγγραφής. Οι δημιουργοί θέλουν φυσικά το κοινό να κατανοήσει το έργο τους ακριβώς όπως προορίζεται. Θέλουμε οι άνθρωποι να εκτιμήσουν τις λεπτομέρειες πάνω στις οποίες δουλέψαμε . Θέλουμε να αναγνωρίσουν τις ιδέες που θεωρούμε πιο σημαντικές. Η πραγματικότητα σπάνια συμπεριφέρεται

τόσο καθαρά. Το κοινό δεν βιώνει τα έργα από μέσα. Τα βιώνει από έξω. Η σχέση του με το έργο διαμορφώνεται από συναισθήματα, αναμνήσεις, προτιμήσεις και εμπειρίες που ο δημιουργός δεν μπορεί ποτέ να προβλέψει πλήρως.

Με την πάροδο του χρόνου, ωστόσο, άρχισα να βλέπω αυτή την απρόβλεπτη φύση ως απόδειξη ότι το κοινό συμμετείχε πραγματικά στη ζωή του έργου. Η εναλλακτική θα ήταν πολύ χειρότερη. Ένας κόσμος αποκτά νόημα ακριβώς επειδή οι άνθρωποι φέρνουν τις δικές τους ερμηνείες σε αυτόν. Ανακαλύπτουν πράγματα. Δημιουργούν δεσμούς. Παρατηρούν συνδέσεις. Θέτουν ερωτήσεις που ο δημιουργός δεν σκέφτηκε ποτέ να θέσει. Σε ορισμένες περιπτώσεις, αποκαλύπτουν δυνατά σημεία που κρύβονται μέσα στο ίδιο το έργο. Το κοινό δεν καταναλώνει απλώς έναν κόσμο. Βοηθά να αποκαλυφθεί τι είναι στην πραγματικότητα αυτός ο κόσμος.

Αυτή η συνειδητοποίηση τελικά με οδήγησε να επανεξετάσω την έννοια της ιδιοκτησίας. Συχνά μιλάμε σαν οι δημιουργοί να κατέχουν τις δημιουργίες τους επ' αόριστον, αλλά αυτή η περιγραφή μου φαίνεται ολοένα και πιο ελλιπής. Σίγουρα, οι δημιουργοί κατέχουν την πνευματική ιδιοκτησία. Κατέχουν τα πνευματικά δικαιώματα, τα εμπορικά σήματα, τους χαρακτήρες και τα σκηνικά. Ωστόσο, μόλις ένα έργο εισέλθει στη φαντασία του κοινού, αρχίζει να αναδύεται μια άλλη μορφή ιδιοκτησίας. Το κοινό επενδύει χρόνο, προσοχή και συναισθηματική ενέργεια στους κόσμους που το ενδιαφέρουν. Σχηματίζει αναμνήσεις μέσα του. Συνδέει αυτούς τους κόσμους με συγκεκριμένες περιόδους της ζωής του. Μεταφέρει κομμάτια τους πολύ μετά το τέλος της εμπειρίας. Με αυτή την έννοια, ένας δημιουργός γίνεται λιγότερο σαν ιδιοκτήτης και περισσότερο σαν διαχειριστής.

Η διάκριση έχει σημασία επειδή η ιδιοκτησία υπονοεί εξουσία, ενώ η διαχείριση συνεπάγεται ευθύνη. Ένας ιδιοκτήτης έχει το δικαίωμα να κάνει ό,τι θέλει. Ένας διαχειριστής αναλαμβάνει την υποχρέωση να φροντίζει για κάτι που έχει σημασία για τους άλλους ανθρώπους. Όσο περισσότερο το σκεφτόμουν, τόσο περισσότερο συνειδητοποιούσα ότι η

διαχείριση παρείχε μια πολύ καλύτερη περιγραφή της σχέσης μεταξύ δημιουργού και κοινού. Οι κόσμοι που χτίζουμε μπορεί να προέρχονται από τη φαντασία μας, αλλά τελικά αποκτούν νόημα μέσα από τις εμπειρίες που έχουν οι άνθρωποι μέσα τους.

Αυτό δημιουργεί μια λεπτή ισορροπία. Ένας δημιουργός πρέπει να παραμένει προσεκτικός στο κοινό χωρίς να εξαρτάται πλήρως από την έγκρισή του. Η πλήρης αγνόηση των παικτών οδηγεί σε απομόνωση. Η πλήρης υπακοή σε αυτούς οδηγεί σε στασιμότητα. Και τα δύο άκρα υπονομεύουν την ίδια τη σχέση που επιδιώκουν να προστατεύσουν. Η πρόκληση έγκειται στην κατανόηση του γιατί οι άνθρωποι νοιάζονται χωρίς να παγιδεύονται από αυτό που περιμένουν. Το κοινό συχνά επιθυμεί συνέχεια, ενώ η δημιουργικότητα απαιτεί εξερεύνηση. Θέλει τα οικεία στοιχεία να παραμένουν άθικτα, ενώ ταυτόχρονα ελπίζει να εκπλαγεί. Η πλοήγηση σε αυτές τις ανταγωνιστικές πιέσεις είναι μια από τις πιο δύσκολες πτυχές της μακροπρόθεσμης δημιουργικής εργασίας.

Η πρόκληση γίνεται ακόμη πιο σημαντική όταν το εν λόγω έργο δεν είναι ένα μόνο παιχνίδι αλλά ένας εξελισσόμενος κόσμος. Οι κόσμοι προσκαλούν επενδύσεις επειδή υποδηλώνουν συνέχεια. Οι παίκτες δεν συνδέονται απλώς με ατομικές εμπειρίες αλλά με το ευρύτερο περιβάλλον που τους περιβάλλει. Αρχίζουν να φαντάζονται μελλοντικές δυνατότητες. Αναρωτιούνται τι υπάρχει πέρα από τα όρια της τρέχουσας ιστορίας. Γίνονται περίεργοι για μέρη, χαρακτήρες και γεγονότα που δεν έχουν ακόμη εμφανιστεί. Από πολλές απόψεις, αυτό είναι ένα από τα υψηλότερα κομπλιμέντα που μπορεί να λάβει ένας δημιουργός. Σημαίνει ότι ο κόσμος έχει καταφέρει να φαίνεται μεγαλύτερος από το ίδιο το έργο.

Καθώς το Neoblazer συνέχιζε να αναπτύσσεται, διαπίστωσα ότι σκέφτομαι λιγότερο το μέγεθος του κοινού και περισσότερο την εμπιστοσύνη του κοινού. Το μέγεθος είναι εύκολο να μετρηθεί. Η εμπιστοσύνη όχι. Ωστόσο, η εμπιστοσύνη είναι τελικά ο πιο πολύτιμος πόρος. Ένας παίκτης που εμπιστεύεται έναν δημιουργό είναι πρόθυμος να τον ακολουθήσει σε άγνωστα εδάφη. Είναι πρόθυμος να εξερευνήσει

νέες ιδέες επειδή πιστεύει ότι το ταξίδι θα αξίζει τον κόπο. Η οικοδόμηση αυτής της εμπιστοσύνης διαρκεί χρόνια. Η απώλειά της μπορεί να συμβεί αξιοσημείωτα γρήγορα. Η διατήρησή της απαιτεί συνέπεια, ειλικρίνεια και προθυμία για συνεχή μάθηση ακόμη και μετά την επίτευξη της επιτυχίας.

Αυτό, περισσότερο από οτιδήποτε άλλο, είναι που άλλαξε όταν οι άνθρωποι άρχισαν να δίνουν προσοχή στη δουλειά μου. Η πρόκληση δεν ήταν πλέον απλώς η δημιουργία κάτι ενδιαφέροντος. Η πρόκληση έγινε η δημιουργία κάτι άξιου της επένδυσης που έκαναν άλλοι άνθρωποι σε αυτό. Αυτή η ευθύνη είναι περιστασιακά τρομακτική. Εισάγει πιέσεις που δεν υπήρχαν κατά τη διάρκεια των εργαστηριακών ετών. Περιπλέκει τις αποφάσεις. Επιβάλλει δύσκολες ανταλλαγές . Ωστόσο, παρέχει επίσης κάτι εξαιρετικά πολύτιμο. Σας υπενθυμίζει ότι η εργασία έχει σημασία επειδή κάπου, κάποιος έχει επιλέξει να νοιάζεται γι' αυτήν.

Και τη στιγμή που συμβαίνει αυτό, το έργο παύει να ανήκει εξ ολοκλήρου στον δημιουργό του. Γίνεται μέρος μιας ευρύτερης συζήτησης, μιας συζήτησης που συνεχίζει να εξελίσσεται πολύ μετά την κυκλοφορία του ίδιου του έργου στον κόσμο. Από πολλές απόψεις, αυτή η συζήτηση είναι η πραγματική ανταμοιβή της δημιουργικής εργασίας. Το κοινό δεν είναι ένα έπαθλο που περιμένει στο τέλος του ταξιδιού. Είναι μια ευθύνη που ξεκινά μόλις το ταξίδι καταφέρει να φτάσει σε άλλους ανθρώπους.

Κεφάλαιο 28: Γιατί Σχηματίζονται Κοινότητες Γύρω Από Ορισμένους Κόσμους

Γιατί ορισμένοι φανταστικοί κόσμοι προσελκύουν κοινότητες ενώ άλλοι όχι; Γιατί ορισμένα παιχνίδια παραμένουν μεμονωμένες εμπειρίες που οι παίκτες απολαμβάνουν για λίγο πριν προχωρήσουν, ενώ άλλα εξελίσσονται σε μέρη στα οποία οι άνθρωποι επιστρέφουν

επανειλημμένα, συζητούν ατελείωτα και ενσωματώνονται στην προσωπική τους ταυτότητα;

Όσο περισσότερο χρόνο αφιέρωνα στην κατασκευή παιχνιδιών, τόσο περισσότερο με ενδιέφερε αυτή η διάκριση. Κάθε δημιουργός ελπίζει ότι οι άνθρωποι θα απολαύσουν τη δουλειά τους, αλλά η απόλαυση από μόνη της δεν εξηγεί την κοινότητα. Οι άνθρωποι απολαμβάνουν χιλιάδες παιχνίδια κάθε χρόνο χωρίς να νιώθουν καμία επιθυμία να τα συζητήσουν μετά. Ολοκληρώνουν την εμπειρία, την εκτιμούν και συνεχίζουν τη ζωή τους. Η κοινότητα αναδύεται από κάτι βαθύτερο. Απαιτεί από τους ανθρώπους να νιώθουν ότι υπάρχει αξία στη συνέχιση της συζήτησης ακόμα και μετά το τέλος της άμεσης εμπειρίας.

Για πολύ καιρό, υπέθετα ότι αυτό το φαινόμενο ήταν κυρίως θέμα κλίμακας. Η λογική φαινόταν απλή. Τα μεγάλα franchise προσελκύουν κοινότητες επειδή διαθέτουν μεγάλο κοινό. Εκατομμύρια παίκτες αναπόφευκτα παράγουν συζητήσεις, fan art, θεωρίες, φιλίες και κοινωνικές ομάδες. Τα μικρότερα project δυσκολεύονται να δημιουργήσουν παρόμοια δραστηριότητα επειδή το κοινό είναι απλώς πολύ μικρό. Ενώ σίγουρα υπάρχει κάποια αλήθεια σε αυτή την εξήγηση, η εμπειρία τελικά με έπεισε ότι ήταν ελλιπής. Το μέγεθος επηρεάζει την ορατότητα μιας κοινότητας, αλλά δεν εξηγεί πλήρως γιατί σχηματίζεται η κοινότητα εξαρχής.

Μερικές από τις πιο παθιασμένες κοινότητες που έχω συναντήσει ποτέ υπήρχαν γύρω από σχετικά μικρά έργα. Εν τω μεταξύ, ορισμένα εξαιρετικά επιτυχημένα παιχνίδια προσελκύουν εκπληκτικά μικρή μακροπρόθεσμη αλληλεπίδραση πέρα από την ίδια την εμπειρία. Αυτή η αντίφαση υποδηλώνει ότι ο σχηματισμός κοινότητας δεν είναι απλώς συνάρτηση του μεγέθους του κοινού. Κάτι άλλο συμβαίνει κάτω από την επιφάνεια. Τα πρώτα στοιχεία εμφανίστηκαν πολύ πριν γίνω προγραμματιστής.

Όταν ήμουν παιδί, δεν έπαιζα απλώς Pokémon. Ούτε οι φίλοι μου. Μιλούσαμε συνεχώς γι' αυτά. Ανταλλάσσαμε ιστορίες, φήμες , ανακαλύψεις, θεωρίες και στρατηγικές. Ολόκληρες συζητήσεις

περιστρέφονταν γύρω από πράγματα που μπορεί να υπήρχαν ή όχι μέσα στα ίδια τα παιχνίδια. Κάποιες φήμες ήταν εντελώς κατασκευασμένες. Άλλες περιείχαν θραύσματα αλήθειας. Τίποτα από αυτά δεν είχε σημασία. Το σημαντικό ήταν ότι ο κόσμος έμοιαζε αρκετά μεγάλος για να υποστηρίξει εικασίες.

Κοιτάζοντας πίσω, συνειδητοποιώ ότι το πραγματικό περιεχόμενο αυτών των συζητήσεων ήταν συχνά δευτερεύον. Αυτό που είχε σημασία ήταν η πιθανότητα ότι υπήρχαν πάντα περισσότερα να ανακαλυφθούν. Κάθε αναπάντητο ερώτημα δημιουργούσε έναν ακόμη λόγο για να ασχοληθεί κανείς. Κάθε μυστήριο προσκαλούσε τη συμμετοχή. Ο κόσμος ενθάρρυνε την περιέργεια παρά το κλείσιμο.

Αυτό το μοτίβο εμφανίζεται επανειλημμένα σε όλη την ιστορία των δημοφιλών φανταστικών κόσμων. Οι άνθρωποι σπάνια σχηματίζουν κοινότητες γύρω από πράγματα που κατανοούν πλήρως. Κοινότητες αναδύονται γύρω από χώρους που αφήνουν περιθώρια για εξερεύνηση. Οι πιο διαχρονικοί φανταστικοί κόσμοι συχνά περιέχουν αναπάντητα ερωτήματα, κρυφές γωνιές, σιωπηρές ιστορίες και δυνατότητες που εκτείνονται πέρα από τα όρια της τρέχουσας ιστορίας. Αυτά τα στοιχεία δημιουργούν ευκαιρίες για συμμετοχή. Αντί απλώς να καταναλώνουν τον κόσμο, το κοινό αρχίζει να αλληλεπιδρά με αυτόν διανοητικά και συναισθηματικά.

Όσο περισσότερο σκεφτόμουν αυτή την ιδέα, τόσο περισσότερο συνειδητοποιούσα ότι ο σχηματισμός κοινότητας και η οικοδόμηση κόσμου είναι βαθιά συνδεδεμένες. Ένας κόσμος δεν προσελκύει μια κοινότητα επειδή περιέχει απαντήσεις. Προσελκύει μια κοινότητα επειδή περιέχει δυνατότητες.

Αυτός ίσως είναι ένας από τους λόγους που άρχισα να ενδιαφέρομαι ολοένα και περισσότερο για την οικοδόμηση κόσμου καθώς προχωρούσε η καριέρα μου. Ένας κόσμος ικανός να δημιουργεί ερωτήματα έχει μια θεμελιωδώς διαφορετική σχέση με το κοινό του από έναν κόσμο που έχει σχεδιαστεί αποκλειστικά για να παρέχει πληροφορίες. Το κοινό καλείται

να εξερευνήσει και όχι απλώς να παρατηρεί. Η περιέργεια γίνεται μέρος της ίδιας της εμπειρίας.

Το Sea of Corruption μου δίδαξε αυτό το μάθημα με έναν απροσδόκητο τρόπο. Αν και το έργο δεν ολοκληρώθηκε ποτέ, αποκάλυψε πόσο έντονα με έλκυαν περιβάλλοντα που αντάμειβαν την ανακάλυψη. Οι κρυμμένες σπηλιές, η αφήγηση περιβαλλοντικών ιστοριών, οι θαμμένοι θησαυροί και οι διασυνδεδεμένες τοποθεσίες δεν ήταν απλώς ικανοποιημένοι. Ήταν προσκλήσεις. Κάθε ανεξερεύνητη γωνιά υποδήλωνε την ύπαρξη επιπλέον μυστικών που περίμεναν να ανακαλυφθούν. Αυτό που με ενθουσίαζε περισσότερο στο έργο δεν ήταν αυτό που θα έβλεπαν οι παίκτες, αλλά αυτό που θα μπορούσαν να ανακαλύψουν. Αυτή η διάκριση έγινε ακόμη πιο εμφανής κατά την ανάπτυξη του Neoblazer .

Η αρχική γοητεία του Neoblazer δεν είχε ποτέ σκοπό να έγκειται αποκλειστικά στο gameplay του. Το gameplay είχε σημασία, φυσικά, αλλά ο ίδιος ο κόσμος σταδιακά έγινε εξίσου σημαντικός. Η Yog Sulak City δεν σχεδιάστηκε ως ένα σκηνικό που υπήρχε αποκλειστικά για την υποστήριξη αποστολών. Στόχος της ήταν να μοιάζει με ένα λειτουργικό μέρος που κατοικείται από ανθρώπους που επιδιώκουν τους δικούς τους στόχους και παλεύουν με τα δικά τους προβλήματα. Το Binary Express δεν ήταν απλώς ένας ανταγωνιστής. Ήταν ένας θεσμός που λειτουργούσε μέσα σε ένα ευρύτερο κοινωνικό και οικονομικό οικοσύστημα. Το σκηνικό περιείχε ιστορίες, εντάσεις και επιπτώσεις που εκτείνονταν πέρα από οποιαδήποτε ιστορία τυχαίνει να λαμβάνει χώρα σε μια δεδομένη στιγμή.

Αυτό που με ενδιέφερε δεν ήταν απλώς η δημιουργία μιας αφήγησης, αλλά η δημιουργία της εντύπωσης ότι θα μπορούσαν να υπάρχουν και άλλες αφηγήσεις. Αυτή είναι μια ανεπαίσθητη διάκριση, ωστόσο πιστεύω ότι παίζει σημαντικό ρόλο στο γιατί σχηματίζονται οι κοινότητες. Οι άνθρωποι έλκονται φυσικά από συστήματα που φαίνονται μεγαλύτερα από την άμεση κατανόησή τους γι' αυτά. Τη στιγμή που ένας κόσμος φαίνεται πλήρως εξηγημένος, η περιέργεια

αρχίζει να μειώνεται. Τη στιγμή που ένας κόσμος υποδηλώνει πρόσθετο βάθος πέρα από αυτό που είναι προς το παρόν ορατό, η περιέργεια αρχίζει να διευρύνεται.

Η σχέση μεταξύ δημιουργού και κοινού αλλάζει δραματικά μόλις ξεκινήσει αυτή η διαδικασία. Αντί να ρωτούν τι συνέβη , οι άνθρωποι αρχίζουν να ρωτούν τι άλλο θα μπορούσε να συμβεί. Συζητούν πιθανότητες παρά γεγονότα. Η συζήτηση μετατοπίζεται από την κατανάλωση στη συμμετοχή. Εδώ ξεκινάει πραγματικά η κοινότητα.

Σε αντίθεση με τη δημοφιλή πεποίθηση, οι κοινότητες δεν χτίζονται από συμφωνία. Χτίζονται από εμπλοκή. Μια υγιής κοινότητα δεν αποτελείται από ανθρώπους που επαναλαμβάνουν πανομοιότυπες απόψεις. Αποτελείται από ανθρώπους που συνεισφέρουν διαφορετικές οπτικές γωνίες σε μια κοινή συζήτηση. Αναδύονται θεωρίες. Αναδύονται ερμηνείες. Αναδύονται διαφωνίες. Αναδύονται νέες ιδέες. Η κοινότητα γίνεται μια επέκταση της περιέργειας που αρχικά δημιουργήθηκε από τον ίδιο τον κόσμο.

Μερικά από τα πιο επιτυχημένα φανταστικά σύμπαντα στην ιστορία καταδεικνύουν αυτή την αρχή με αξιοσημείωτο τρόπο. Οι δημιουργοί τους συχνά κατανοούν ότι το μυστήριο μπορεί να είναι πιο πολύτιμο από την εξήγηση. Κάθε απάντηση κλείνει μια πόρτα. Κάθε ερώτηση ανοίγει μία. Ο στόχος δεν είναι η σύγχυση αυτή καθαυτή, αλλά η δημιουργία ενός πνευματικού και συναισθηματικού χώρου στον οποίο το κοινό μπορεί να συμμετάσχει.

Ως δημιουργός, αυτή η συνειδητοποίηση άλλαξε ριζικά τον τρόπο που σκεφτόμουν την αλληλεπίδραση του κοινού. Νωρίτερα στην καριέρα μου, έβλεπα τις κοινότητες πρωτίστως ως αποτελέσματα. Χτίστε κάτι που αρέσει στους ανθρώπους και μια κοινότητα μπορεί τελικά να εμφανιστεί. Σήμερα βλέπω τη σχέση διαφορετικά. Οι κοινότητες δεν είναι προϊόντα δημοτικότητας. Είναι προϊόντα επένδυσης.

Οι άνθρωποι σχηματίζουν κοινότητες γύρω από κόσμους επειδή θέλουν να περάσουν επιπλέον χρόνο μέσα σε αυτούς. Αυτή η επιθυμία

μπορεί να εκδηλωθεί με πολλούς διαφορετικούς τρόπους. Κάποιοι παίκτες δημιουργούν fan art. Άλλοι γράφουν θεωρίες. Κάποιοι συζητούν την ιστορία. Άλλοι επικεντρώνονται σε μηχανισμούς, στρατηγικές, χαρακτήρες ή αφήγηση. Η συγκεκριμένη δραστηριότητα είναι λιγότερο σημαντική από το υποκείμενο κίνητρο. Σε κάθε περίπτωση, το κοινό επιλέγει να επεκτείνει τη σχέση του με το έργο πέρα από τα όρια που αρχικά παρείχε ο δημιουργός.

Από πολλές απόψεις, αυτή η διαδικασία αντιπροσωπεύει ένα από τα υψηλότερα κομπλιμέντα που μπορεί να λάβει ένας δημιουργός. Υποδηλώνει ότι ο κόσμος έχει αποκτήσει αρκετά νόημα ώστε να υποστηρίζει την ανεξάρτητη σκέψη. Το κοινό δεν καταναλώνει πλέον απλώς περιεχόμενο. Συμβάλλει ενεργά στη ζωή του περιβάλλοντος.

Αυτή η συνειδητοποίηση εξηγεί επίσης γιατί οι κοινότητες δεν μπορούν να δημιουργηθούν άμεσα. Οι εταιρείες συχνά προσπαθούν να δημιουργήσουν κοινότητες μέσω καμπανιών μάρκετινγκ, στρατηγικών κοινωνικών μέσων και πρωτοβουλιών αλληλεπίδρασης. Ενώ αυτά τα εργαλεία μπορούν σίγουρα να βοηθήσουν τους ανθρώπους να ανακαλύψουν ένα έργο, δεν μπορούν να δημιουργήσουν γνήσιες επενδύσεις από μόνες τους. Η επένδυση προκύπτει από την ίδια την εργασία. Μια κοινότητα σχηματίζεται όταν αρκετοί άνθρωποι καταλήγουν ανεξάρτητα στο συμπέρασμα ότι ένας κόσμος αξίζει να συνεχίσουν να σκέφτονται αφού ολοκληρώσουν την εμπειρία του.

Όσο περισσότερο χρόνο αφιερώνω στην κατασκευή παιχνιδιών, τόσο περισσότερο πιστεύω ότι αυτή η αρχή εκτείνεται πέρα από την ψυχαγωγία. Οι άνθρωποι φαίνεται να έλκονται φυσικά από κοινούς χώρους νοήματος. Απολαμβάνουμε να συμμετέχουμε σε συζητήσεις μεγαλύτερες από τον εαυτό μας. Απολαμβάνουμε την ανταλλαγή ιδεών, ερμηνειών και εμπειριών. Οι φανταστικοί κόσμοι παρέχουν ένα πλαίσιο μέσω του οποίου μπορούν να συμβούν αυτές οι αλληλεπιδράσεις. Δημιουργούν κοινό έδαφος μεταξύ αγνώστων που διαφορετικά μπορεί να μην είχαν τίποτα να συζητήσουν.

Ίσως αυτός είναι ο λόγος για τον οποίο οι κοινότητες παραμένουν μια από τις πιο συναρπαστικές πτυχές της δημιουργικής εργασίας. Αποκαλύπτουν ότι η αξία ενός κόσμου δεν μετριέται μόνο από αυτά που βάζει ο δημιουργός του σε αυτόν. Η αξία του μετριέται επίσης από αυτά που άλλοι άνθρωποι βγάζουν από αυτόν. Το κοινό συνεισφέρει νόημα, προοπτική και ενέργεια που ο δημιουργός δεν θα μπορούσε ποτέ να δημιουργήσει μόνος του. Ένας κόσμος ξεκινά ως προϊόν φαντασίας. Μια κοινότητα τον μετατρέπει σε μια κοινή εμπειρία.

Και μόλις συμβεί αυτή η μεταμόρφωση, συμβαίνει κάτι αξιοσημείωτο. Ο κόσμος παύει να ανήκει εξ ολοκλήρου στον δημιουργό του. Γίνεται ένας τόπος όπου άλλοι άνθρωποι μπορούν να συναντηθούν, να ανταλλάξουν ιδέες και να χτίσουν τις δικές τους σχέσεις. Σε αυτό το σημείο, το έργο έχει γίνει κάτι περισσότερο από ένα παιχνίδι, κάτι περισσότερο από μια ιστορία και κάτι περισσότερο από μια δημιουργική άσκηση. Έχει γίνει ένας τόπος συγκέντρωσης και σε όλη την ανθρώπινη ιστορία, οι χώροι συγκέντρωσης ήταν πάντα εκεί που ξεκινούν τα πιο ενδιαφέροντα πράγματα.

Κεφάλαιο 29: Ο Κίνδυνος Της Υπερβολικής Ακρόασης

Μια παράξενη αντίφαση στη δημιουργική εργασία είναι ότι το κοινό είναι ταυτόχρονα μια από τις πιο πολύτιμες πηγές πληροφοριών που μπορεί να έχει ένας δημιουργός και μια από τις πιο επικίνδυνες. Αυτό μπορεί να ακούγεται αντιφατικό στην αρχή. Άλλωστε, ποιος θα μπορούσε να είναι σε καλύτερη θέση να αξιολογήσει ένα παιχνίδι από τους ανθρώπους που το παίζουν πραγματικά; Ποιος είναι καλύτερος να κρίνει μια ιστορία από τους ανθρώπους που τη διαβάζουν; Ποιος είναι καλύτερος να αξιολογήσει έναν κόσμο από τους ανθρώπους που περνούν τον χρόνο τους μέσα σε αυτήν; Αυτά τα ερωτήματα φαίνονται λογικά επειδή περιέχουν μια σημαντική αλήθεια. Το κοινό συχνά παρατηρεί προβλήματα που οι δημιουργοί δεν βλέπουν. Εντοπίζουν απογοητεύσεις,

αδυναμίες και ευκαιρίες που προκύπτουν μόνο όταν ένα έργο συναντά τον πραγματικό κόσμο. Η πλήρης αγνόηση αυτών των πληροφοριών είναι μια συνταγή για στασιμότητα. Ταυτόχρονα, η τυφλή παρακολούθηση των σχολίων του κοινού μπορεί να είναι εξίσου καταστροφική.

Αυτό είναι ένα μάθημα που έμαθα σταδιακά με την πάροδο των ετών, κυρίως επειδή οι πρώτες μου εμπειρίες φάνηκαν να υποστηρίζουν το αντίθετο συμπέρασμα. Ο Κάπτεν Ντότζερ παραμένει ένα από τα πιο ξεκάθαρα παραδείγματα. Όταν κυκλοφόρησε το παιχνίδι, οι παίκτες απογοητεύτηκαν. Τα γραφικά ήταν πρόχειρα. Σε ορισμένα συστήματα έλειπε η στιλπνότητα. Η παρουσίαση δεν κατάφερε να μεταδώσει την ποιότητα των υποκείμενων μηχανισμών. Οι κριτικές αντανακλούσαν αυτές τις αδυναμίες με αξιοσημείωτη ειλικρίνεια. Στην αρχή, η ανάγνωση αυτής της κριτικής ήταν επώδυνη. Κανείς δεν απολαμβάνει να ανακαλύπτει ότι ένα έργο που αφιέρωσε αμέτρητες ώρες δημιουργώντας δεν ανταποκρίθηκε στις προσδοκίες. Ωστόσο, μόλις η αρχική συναισθηματική αντίδραση υποχώρησε, συνειδητοποίησα κάτι σημαντικό. Οι παίκτες είχαν δίκιο.

Η λύση σε αυτήν την περίπτωση ήταν απλή. Ακούστε προσεκτικά. Διαβάστε κάθε κριτική. Εντοπίστε επαναλαμβανόμενα παράπονα. Διορθώστε τα προβλήματα. Βελτιώστε το παιχνίδι. Τα αποτελέσματα ήταν θεαματικά.

Η φήμη του παιχνιδιού βελτιώθηκε. Οι νέοι παίκτες ανταποκρίθηκαν θετικά. Οι υπάρχοντες παίκτες αναγνώρισαν την προσπάθεια. Αυτό που αρχικά φαινόταν να είναι μια καταστροφή μετατράπηκε σε μια από τις πιο πολύτιμες μαθησιακές εμπειρίες της καριέρας μου. Για χρόνια μετά, έβλεπα αυτό το επεισόδιο ως απόδειξη ότι το να ακούω τους παίκτες ήταν σχεδόν πάντα η σωστή απόφαση. Στη συνέχεια, αντιμετώπισα ένα διαφορετικό είδος ανατροφοδότησης.

Σε αντίθεση με την τεχνική κριτική, η οποία συχνά υποδεικνύει συγκεκριμένα προβλήματα, η δημιουργική ανατροφοδότηση συχνά υποδεικνύει πολλαπλές κατευθύνσεις ταυτόχρονα. Ένας παίκτης θέλει

περισσότερη πολυπλοκότητα. Ένας άλλος θέλει μεγαλύτερη απλότητα. Ένας παίκτης θέλει επιπλέον περιεχόμενο ιστορίας. Ένας άλλος θέλει η ιστορία να μειωθεί υπέρ του gameplay. Ένα τμήμα κοινού θέλει καινοτομία. Ένα άλλο θέλει οικειότητα. Αυτές οι οπτικές γωνίες είναι συχνά ειλικρινείς, έξυπνες και εντελώς ασύμβατες μεταξύ τους.

Την πρώτη φορά που ένας δημιουργός αντιμετωπίζει αυτή την κατάσταση, η ενστικτώδης αντίδραση είναι να αναζητήσει τη σωστή απάντηση. Σίγουρα η μία πλευρά πρέπει να έχει δίκιο και η άλλη να έχει άδικο. Με αρκετή ανάλυση, αρκετές συζητήσεις στην κοινότητα και επαρκή συλλογή σχολίων, η βέλτιστη διαδρομή θα πρέπει να αποκαλυφθεί. Στην πράξη, αυτό σπάνια συμβαίνει.

Αυτό που συνήθως προκύπτει είναι η συνειδητοποίηση ότι το κοινό είναι εξαιρετικά καλό στο να αναγνωρίζει πώς αισθάνεται, αλλά σημαντικά λιγότερο αξιόπιστο όταν εξηγεί τι πρέπει να γίνει γι' αυτό. Αυτή η διάκριση είναι ανεπαίσθητη αλλά εξαιρετικά σημαντική. Όταν οι παίκτες λένε ότι είναι απογοητευμένοι, βαριεστημένοι, ενθουσιασμένοι, μπερδεμένοι ή ευχαριστημένοι, αυτή η πληροφορία είναι ανεκτίμητη. Αντανακλά μια γνήσια συναισθηματική αντίδραση στο έργο. Ωστόσο, τη στιγμή που ένας δημιουργός αρχίζει να αντιμετωπίζει τις προτεινόμενες λύσεις με το ίδιο επίπεδο βεβαιότητας, αρχίζουν να εμφανίζονται προβλήματα.

Ο λόγος είναι απλός. Το κοινό βιώνει το τελικό προϊόν. Οι δημιουργοί πρέπει να κατανοήσουν ολόκληρο το σύστημα που το παράγει.

Ένας παίκτης μπορεί να συναντήσει έναν απογοητευτικό μηχανισμό και να προτείνει την πλήρη αφαίρεσή του. Η απογοήτευση είναι πραγματική. Η προτεινόμενη λύση μπορεί να μην είναι. Η αφαίρεση του μηχανισμού μπορεί να λύσει ένα πρόβλημα ενώ παράλληλα θα δημιουργήσει τρία άλλα. Μια κοινότητα μπορεί να απαιτήσει ένα συγκεκριμένο χαρακτηριστικό επειδή φαίνεται ωφέλιμο εξωτερικά. Ο δημιουργός, ωστόσο, κατανοεί τους τεχνικούς περιορισμούς, τους περιορισμούς παραγωγής, τους μακροπρόθεσμους στόχους και τις

αλληλεπιδράσεις που είναι αόρατες στο κοινό. Ο παίκτης βλέπει το σύμπτωμα. Ο δημιουργός πρέπει να διαγνώσει την ασθένεια.

Αυτή η διαφορά αποκτά ολοένα και μεγαλύτερη σημασία καθώς τα έργα αυξάνονται σε πολυπλοκότητα. Όσο μεγαλύτερος είναι ο κόσμος, τόσο πιο διασυνδεδεμένα γίνονται τα συστατικά του. Μια φαινομενικά μικρή αλλαγή μπορεί να έχει συνέπειες σε τομείς που κανείς δεν είχε αρχικά λάβει υπόψη. Αυτό που φαίνεται να είναι μια απλή βελτίωση από την οπτική γωνία ενός μεμονωμένου παίκτη μπορεί να αλλάξει ριζικά την ταυτότητα του ίδιου του έργου. Το Neoblazer βοήθησε στην ενίσχυση αυτού του μαθήματος.

Καθώς το κοινό αυξανόταν, αυξανόταν και ο αριθμός των απόψεων γύρω από το έργο. Αυτό δεν ήταν πρόβλημα. Στην πραγματικότητα, ήταν συχνά ενθαρρυντικό. Οι άνθρωποι προσφέρουν ανατροφοδότηση μόνο όταν ενδιαφέρονται αρκετά ώστε να φανταστούν πώς κάτι θα μπορούσε να βελτιωθεί. Η ύπαρξη ισχυρών απόψεων συνήθως υποδηλώνει επένδυση και όχι αδιαφορία. Ωστόσο, γρήγορα έγινε φανερό ότι η ικανοποίηση κάθε αιτήματος ήταν αδύνατη. Το πιο σημαντικό, η προσπάθεια ικανοποίησης κάθε αιτήματος τελικά θα κατέστρεφε τη συνοχή του έργου.

Ένας κόσμος δεν μπορεί να χτιστεί από επιτροπές. Αυτή η δήλωση δεν αποτελεί κριτική προς το κοινό. Είναι μια αναγνώριση του μοναδικού ρόλου που παίζουν οι δημιουργοί μέσα στη σχέση. Το κοινό συνεισφέρει προοπτική, ερμηνεία και ανατροφοδότηση. Ο δημιουργός συνεισφέρει κατεύθυνση. Απομακρύνετε οποιαδήποτε πλευρά και το σύστημα αρχίζει να καταρρέει. Ένας δημιουργός που αγνοεί όλα τα σχόλια απομονώνεται. Ένας δημιουργός που ακολουθεί κάθε πρόταση χάνει την ικανότητα να ηγείται.

Αυτό που καθιστά αυτή την πρόκληση ιδιαίτερα δύσκολη είναι ότι η πίεση για ακρόαση αυξάνεται παράλληλα με την επιτυχία. Όταν μόνο μια χούφτα άνθρωποι δίνουν προσοχή, είναι σχετικά εύκολο να εμπιστευτείτε το ένστικτό σας. Καθώς το κοινό μεγαλώνει, ο όγκος των σχολίων αυξάνεται μαζί του. Χιλιάδες απόψεις αρχίζουν να καταφθάνουν

ταυτόχρονα. Κάποιες είναι στοχαστικές. Κάποιες είναι αντιφατικές. Κάποιες είναι συναισθηματικές. Κάποιες είναι διορατικές. Η διάκριση μεταξύ σήματος και θορύβου γίνεται μια δεξιότητα από μόνη της.

Με την πάροδο του χρόνου, άρχισα να παρατηρώ ότι τα πιο χρήσιμα σχόλια συχνά δεν προέρχονταν καθόλου με τη μορφή λύσεων. Αντίθετα, εμφανίζονταν ως μοτίβα. Αν εκατοντάδες παίκτες περιγράφουν ανεξάρτητα την ίδια απογοήτευση, πιθανότατα κάτι δεν πάει καλά. Αν μεγάλα τμήματα του κοινού παρερμηνεύουν έναν μηχανισμό, η επικοινωνία μπορεί να αποτυγχάνει. Αν οι άνθρωποι έλκονται επανειλημμένα από μια συγκεκριμένη πτυχή του κόσμου, αυτή η έλξη αξίζει να κατανοηθεί. Ο στόχος δεν είναι να υπακούσουμε σε κάθε γνώμη, αλλά να εντοπίσουμε επαναλαμβανόμενες αλήθειες που κρύβονται από κάτω.

Αυτή η προσέγγιση άλλαξε ριζικά τον τρόπο που σκέφτομαι την ανατροφοδότηση. Αντί να ρωτάω αν οι μεμονωμένες προτάσεις ήταν σωστές, άρχισα να ρωτάω ποια υποκείμενη πραγματικότητα τις παρήγαγε. Γιατί αντιδρούν οι παίκτες με αυτόν τον τρόπο; Τι βιώνουν; Τι προσπαθούν να επιτύχουν; Ποια προσδοκία δεν ικανοποιείται; Αυτές οι ερωτήσεις είναι πολύ πιο πολύτιμες από τις ίδιες τις προτάσεις, επειδή επικεντρώνονται στις αιτίες και όχι στα συμπτώματα.

Η διάκριση αυτή μου θυμίζει ένα μάθημα που εμφανίζεται επανειλημμένα σε όλες τις δημιουργικές βιομηχανίες. Το κοινό είναι εξαιρετικό στο να αναγνωρίζει πότε κάτι του φαίνεται λάθος. Είναι λιγότερο εξοπλισμένο για να κατανοήσει τους αμέτρητους περιορισμούς, τους συμβιβασμούς και τις σχεδιαστικές παραμέτρους που απαιτούνται για να κάνει κάτι να φαίνεται σωστό. Αυτή η ευθύνη ανήκει στον δημιουργό. Αυτός είναι ο λόγος για τον οποίο υπάρχουν οι δημιουργοί εξαρχής.

Στην καλύτερη περίπτωση, η σχέση μεταξύ δημιουργού και κοινού μοιάζει περισσότερο με συζήτηση παρά με σύστημα ψηφοφορίας. Οι συζητήσεις επιτρέπουν και στις δύο πλευρές να συνεισφέρουν πληροφορίες χωρίς να παραχωρούν τους αντίστοιχους ρόλους τους. Το

κοινό παρέχει εμπειρίες. Ο δημιουργός παρέχει όραμα. Μαζί δημιουργούν έναν βρόχο ανατροφοδότησης ικανό να βελτιώσει το έργο χωρίς να διακυβεύει την ταυτότητά του.

Η διατήρηση αυτής της ισορροπίας απαιτεί πειθαρχία, επειδή οι δημιουργοί είναι ευάλωτοι σε δύο αντίθετους πειρασμούς. Ο πρώτος είναι η αλαζονεία. Η επιτυχία μπορεί να δημιουργήσει την ψευδαίσθηση ότι το κοινό απλώς δεν καταλαβαίνει το έργο. Αυτή η νοοτροπία ενθαρρύνει τους δημιουργούς να απορρίπτουν την πολύτιμη κριτική και να προσκολλώνται σε λανθασμένες υποθέσεις. Ο δεύτερος πειρασμός είναι η ανασφάλεια. Ο φόβος της απογοήτευσης των ανθρώπων μπορεί να οδηγήσει τους δημιουργούς να επιδιώκουν την επιδοκιμασία αντί να επιδιώκουν ιδέες στις οποίες πιστεύουν πραγματικά. Και οι δύο δρόμοι τελικά αποδυναμώνουν το έργο. Η πρόκληση είναι να μάθουμε πώς να παραμένουμε ανοιχτοί χωρίς να χάνουμε κατεύθυνση.

Κοιτάζοντας πίσω, πολλές από τις πιο επιτυχημένες αποφάσεις που έχω πάρει προέκυψαν από αυτήν την ισορροπία. Ο Captain Dodger βελτιώθηκε επειδή άκουγα προσεκτικά τι βίωναν οι παίκτες. Ο Neoblazer εξελίχθηκε επειδή το κοινό αποκάλυψε δυνατά σημεία και ενδιαφέροντα που δεν είχα εκτιμήσει πλήρως. Ταυτόχρονα, κανένα από τα δύο έργα δεν θα μπορούσε να επιβιώσει αν κάθε πρόταση είχε εφαρμοστεί αδιακρίτως. Η βελτίωση απαιτούσε κρίση. Απαιτούσε να αποφασιστεί ποια σχόλια αποκάλυπταν σημαντικές αλήθειες και ποια σχόλια απλώς αντανακλούσαν τις ατομικές προτιμήσεις.

Αυτή η διαδικασία δεν γίνεται ποτέ απόλυτα άνετη. Κάθε δημιουργός περιστασιακά αναρωτιέται αν ακούει πάρα πολύ ή πολύ λίγο. Η αβεβαιότητα δεν εξαφανίζεται ποτέ επειδή δεν υπάρχει φόρμουλα ικανή να λύσει το πρόβλημα μόνιμα. Κάθε έργο δημιουργεί νέες προκλήσεις. Κάθε κοινό αναπτύσσει τη δική του προσωπικότητα. Κάθε κοινότητα αναδεικνύει διαφορετικές προτεραιότητες. Αυτό που αλλάζει με την πάροδο του χρόνου δεν είναι η δυσκολία της απόφασης, αλλά η σχέση του δημιουργού με αυτήν.

Τελικά, μαθαίνεις ότι η δική σου ευθύνη δεν είναι να δώσεις στους ανθρώπους ακριβώς αυτό που ζητούν. Η δική σου ευθύνη είναι να καταλάβεις γιατί το ζητούν εξαρχής. Κρυμμένα μέσα σε παράπονα, προτάσεις, απογοητεύσεις και αιτήματα βρίσκονται ιδέες που μπορούν να βοηθήσουν στην ενδυνάμωση του έργου. Το καθήκον του δημιουργού είναι να αποκαλύψει αυτές τις ιδέες χωρίς να τους επιτρέψει να κατακλύσουν το ευρύτερο όραμα.

Αυτή μπορεί να είναι μια από τις πιο δύσκολες πράξεις ισορροπίας στη δημιουργική εργασία. Απαιτεί ταπεινότητα χωρίς παράδοση, αυτοπεποίθηση χωρίς αλαζονεία και περιέργεια χωρίς εξάρτηση. Ωστόσο, όταν λειτουργεί, συμβαίνει κάτι αξιοσημείωτο. Το κοινό νιώθει ότι ακούγεται. Ο δημιουργός διατηρεί την κατεύθυνση. Το έργο συνεχίζει να εξελίσσεται χωρίς να χάνει την ταυτότητά του.

Και σε έναν κόσμο που κυριαρχείται ολοένα και περισσότερο από αλγόριθμους, μετρήσεις, τάσεις και ατελείωτες ροές ανατροφοδότησης, αυτή η ικανότητα μπορεί να είναι πιο σημαντική από ποτέ. Ένας δημιουργός που αρνείται να ακούσει αποσυνδέεται από την πραγματικότητα. Ένας δημιουργός που ακούει τα πάντα γίνεται ανίκανος να δημιουργήσει κάτι ξεχωριστό.

Ο στόχος δεν είναι ούτε η σιωπή ούτε η υπακοή. Ο στόχος είναι η κατανόηση . Γιατί οι καλύτεροι δημιουργοί δεν είναι αυτοί που αγνοούν το κοινό τους, ούτε αυτοί που το ακολουθούν τυφλά. Είναι αυτοί που μαθαίνουν πώς να ακούν τι κρύβεται κάτω από τον θόρυβο.

Κεφάλαιο 30: Προστασία Των Παράξενων Ιδεών

Οι καλές ιδέες συχνά δεν διακρίνονται από τις συνηθισμένες στην αρχή. Μας αρέσει να φανταζόμαστε ότι τα επιτυχημένα έργα ξεκινούν με προφανή λαμπρότητα, ότι οι εμπλεκόμενοι αναγνωρίζουν τις δυνατότητές τους από την αρχή και ότι η τελική τους επιτυχία είναι απλώς η φυσική συνέπεια του να αναγνωρίζει ο καθένας σωστά μια

σπουδαία ιδέα όταν τη βλέπει. Αυτή η πεποίθηση είναι παρήγορη επειδή υποδηλώνει ότι η ποιότητα είναι αυτονόητη. Υπονοεί ότι οι καλύτερες έννοιες αναδύονται φυσικά στην επιφάνεια, ενώ οι πιο αδύναμες εξαφανίζονται αθόρυβα. Η εμπειρία μου έχει δείξει σχεδόν το ακριβώς αντίθετο.

Ξανά και ξανά, καθ' όλη τη διάρκεια της καριέρας μου, τα έργα που τελικά έγιναν σημαντικά για μένα άρχισαν να φαίνονται γελοία. Κάποια φαινόντουσαν πολύ μικρά. Άλλα πολύ παράξενα. Πολλά φαίνονταν ημιτελή, μη πρακτικά ή δύσκολο να εξηγηθούν. Αν κρινόντουσαν αποκλειστικά με βάση την αρχική τους παρουσίαση, θα ήταν εύκολο να τα απορρίψω. Σε αρκετές περιπτώσεις, παραλίγο να τα απορρίψω και εγώ ο ίδιος.

Αυτή η συνειδητοποίηση έχει αποκτήσει ολοένα και μεγαλύτερη σημασία για μένα, επειδή όσο περισσότερο χρόνο αφιερώνω στην κατασκευή παιχνιδιών και κόσμων, τόσο περισσότερο πείθομαι ότι η δημιουργικότητα δεν αφορά απλώς τη δημιουργία ιδεών. Πρόκειται για την προστασία τους κατά τα πιο ευάλωτα στάδια τους. Η πρώιμη εκδοχή μιας ιδέας σπάνια είναι εντυπωσιακή. Τις περισσότερες φορές μοιάζει με μια εύθραυστη συλλογή πιθανοτήτων που δεν είχαν ακόμη την ευκαιρία να αποκαλύψουν τι θα μπορούσαν τελικά να γίνουν. Η πρόκληση είναι ότι οι άνθρωποι αξιολογούν φυσικά τις ημιτελείς ιδέες σαν να ήταν τελικά προϊόντα.

Φανταστείτε να περιγράφετε τα Pokémon σε κάποιον πριν καν αυτά υπάρξουν. Ένα παιχνίδι για τη συλλογή τεράτων κινουμένων σχεδίων, την τοποθέτησή τους μέσα σε μικροσκοπικές κάψουλες, τη μάχη με άλλα παιδιά και την προσπάθεια να γίνει κάποιος πρωταθλητής. Σήμερα, η ιδέα φαίνεται προφανής επειδή η ιστορία την έχει ήδη επικυρώσει. Στην αρχή, ωστόσο, πρέπει να ακουγόταν ασυνήθιστη. Η ίδια παρατήρηση ισχύει για αμέτρητα επιτυχημένα δημιουργικά έργα. Μόλις κάτι πετύχει, οι άνθρωποι ξαναγράφουν την ιστορία και πείθουν τον εαυτό τους ότι οι δυνατότητές του ήταν προφανείς από την αρχή. Αυτό που εξαφανίζεται από την ιστορία είναι η αβεβαιότητα που υπήρχε

κατά τη δημιουργία του. Ο δημιουργός, ωστόσο, θυμάται έντονα αυτή την αβεβαιότητα. Εγώ σίγουρα την θυμάμαι.

Πολλά από τα έργα που συζητούνται σε αυτό το βιβλίο ξεκίνησαν ως κάτι παραπάνω από περιέργειες. Η Gluttony προέκυψε από την επιθυμία να κατανοήσω πώς κατασκευάζονταν τα παιχνίδια. Το Captain Dodger ξεκίνησε ως μια φιλόδοξη προσπάθεια να αμφισβητήσω τις τεχνικές μου ικανότητες. Το Sea of Corruption ξεκίνησε ως μια εξερεύνηση της δημιουργίας κόσμου και της περιβαλλοντικής αφήγησης. Το Neoblazer ξεκίνησε με την εικόνα ενός εργάτη υγιεινής που ζει μέσα σε μια εταιρική δυστοπία που κατοικείται εξ ολοκλήρου από εξωγήινους. Καμία από αυτές τις ιδέες δεν συνοδεύτηκε από εγγυήσεις. Καμία δεν φαινόταν προορισμένη για επιτυχία. Σε κάθε περίπτωση, το μέλλον του έργου παρέμεινε ασαφές.

Αυτό που υπήρχε αντ' αυτού ήταν η περιέργεια. Η περιέργεια είναι μια συναρπαστική δύναμη επειδή συχνά αναγνωρίζει την αξία πριν η λογική μπορέσει να την εξηγήσει. Ένας δημιουργός ενδιαφέρεται για κάτι χωρίς να καταλαβαίνει πλήρως το γιατί. Η ιδέα αρνείται να εξαφανιστεί. Συνεχίζει να επιστρέφει στην επιφάνεια. Οι ερωτήσεις δημιουργούν πρόσθετα ερωτήματα. Οι πιθανότητες αρχίζουν να πολλαπλασιάζονται. Το έργο αναπτύσσει ορμή πριν αναπτύξει βεβαιότητα. Αυτό το στάδιο είναι συναρπαστικό και επικίνδυνο. Συναρπαστικό επειδή είναι το σημείο όπου συμβαίνει η ανακάλυψη. Επικίνδυνο επειδή είναι το σημείο όπου πεθαίνουν οι περισσότερες ιδέες.

Ο λόγος που τόσες πολλές ιδέες εξαφανίζονται στα αρχικά τους στάδια είναι ότι αναγκάζονται να ανταγωνιστούν την ολοκληρωμένη εργασία. Μια ημιτελής ιδέα αναπόφευκτα φαίνεται αδύναμη σε σύγκριση με ένα ολοκληρωμένο έργο. Δεν έχει τελειότητα. Δεν έχει αποδείξεις. Δεν έχει στοιχεία που να αποδεικνύουν ότι η προσπάθεια τελικά θα αξίζει τον κόπο. Επομένως, ο δημιουργός αντιμετωπίζει μια δύσκολη επιλογή: Να συνεχίσει να επενδύει χρόνο σε κάτι που μπορεί να αποτύχει ή να το εγκαταλείψει υπέρ κάτι ασφαλέστερου και πιο προβλέψιμου.

Από μια καθαρά ορθολογική οπτική γωνία, η εγκατάλειψη της ιδέας συχνά φαίνεται λογική. Ωστόσο, η δημιουργικότητα σπάνια ανταμείβει την υπερβολική ορθολογικότητα. Αν κάθε απόφαση βασιζόταν αποκλειστικά στη βεβαιότητα, θα υπήρχε ελάχιστη καινοτομία. Οι νέες ιδέες είναι εγγενώς αβέβαιες επειδή αφορούν περιοχές που δεν έχουν ακόμη εξερευνηθεί πλήρως. Ο δημιουργός πρέπει να είναι πρόθυμος να περάσει χρόνο μέσα στην ασάφεια πολύ πριν γίνει ορατή οποιαδήποτε ανταμοιβή. Από πολλές απόψεις, αυτό είναι ένα από τα καθοριστικά χαρακτηριστικά της δημιουργικής εργασίας. Η πρόοδος συχνά απαιτεί πίστη πριν από τα στοιχεία. Κοιτάζοντας πίσω, μπορώ να δω αυτό το μοτίβο σε όλη την ιστορία της Paezo Hellas.

Πολλές από τις ευκαιρίες που τελικά διαμόρφωσαν την καριέρα μου προέκυψαν από κατευθύνσεις που θα φαινόταν δύσκολο να δικαιολογηθούν εκ των προτέρων. Η μετάβαση από τα κινούμενα σχέδια στα προγράμματα δεν ακολούθησε έναν προφανή οδικό χάρτη. Η μετάβαση από την τηλεοπτική παραγωγή στην ανάπτυξη παιχνιδιών φαινόταν εξίσου ασυνήθιστη. Ακόμα και τα ίδια τα έργα συχνά προέκυπταν από απροσδόκητα σημεία. Τα εργαστηριακά χρόνια ήταν γεμάτα με πειράματα που φαινόταν ασύνδετα και εμπορικά αμφισβητήσιμα. Ωστόσο, μαζί δημιούργησαν τη βάση πάνω στην οποία χτίστηκαν οι μετέπειτα επιτυχίες.

Η σχέση μεταξύ πειραματισμού και επιτυχίας σπάνια είναι απλή. Έχουμε την τάση να εστιάζουμε στα έργα που λειτούργησαν επειδή είναι ορατά. Τα πειράματα που απέτυχαν εξαφανίζονται αθόρυβα από τη δημόσια μνήμη. Ως αποτέλεσμα, οι άνθρωποι συχνά υποτιμούν πόση εξερεύνηση απαιτείται για να ανακαλυφθεί κάτι πολύτιμο. Κάθε επιτυχημένο έργο βρίσκεται στην κορυφή ενός βουνού από εγκαταλελειμμένα πρωτότυπα, απορριφθείσες έννοιες και ημιτελείς ιδέες. Αυτοί οι αόρατοι προκάτοχοι δεν αποτελούν απόδειξη αποτυχίας. Είναι απόδειξη αναζήτησης.

Αυτός είναι ένας από τους λόγους που έχω γίνει ολοένα και πιο προστατευτικός απέναντι στις ασυνήθιστες ιδέες. Όχι επειδή οι

ασυνήθιστες ιδέες είναι αυτόματα καλές. Πολλές δεν είναι. Αλλά επειδή είναι αδύνατο να γνωρίζουμε ποιες ιδέες διαθέτουν κρυφό δυναμικό στα πρώτα τους στάδια. Η ευθύνη του δημιουργού δεν είναι να υποθέτει ότι κάθε παράξενη ιδέα είναι λαμπρή. Η ευθύνη είναι να δίνει στις πολλά υποσχόμενες ιδέες αρκετό χώρο για να αποκαλύψουν τι πραγματικά είναι πριν τις κρίνει πρόωρα.

Αυτό το μάθημα απέκτησε ιδιαίτερη σημασία καθώς το κοινό άρχισε να δίνει μεγαλύτερη προσοχή στο έργο μου. Τα προηγούμενα κεφάλαια εξέτασαν τις ευθύνες που προκύπτουν όταν οι άνθρωποι αρχίζουν να ενδιαφέρονται για ένα έργο. Μία συνέπεια αυτής της προσοχής είναι ότι οι δημιουργοί γίνονται ολοένα και πιο ευάλωτοι στις εξωτερικές προσδοκίες. Οι κοινότητες αναπτύσσουν προτιμήσεις. Το κοινό αναπτύσσει υποθέσεις. Η επιτυχία δημιουργεί πίεση για επανάληψη όσων ήδη λειτουργούν. Καμία από αυτές τις δυνάμεις δεν είναι εγγενώς επιβλαβής. Ο κίνδυνος προκύπτει όταν αρχίζουν να αποθαρρύνουν την εξερεύνηση.

Ένας δημιουργός που ανησυχεί υπερβολικά για την εκπλήρωση των προσδοκιών μπορεί σταδιακά να χάσει την απαραίτητη ελευθερία για να επιδιώξει άγνωστες ιδέες. Το ρίσκο αρχίζει να φαίνεται ανεύθυνο. Τα πειράματα αρχίζουν να φαίνονται επικίνδυνα. Κάθε νέο έργο μετριέται σε σχέση με την επιτυχία των προηγούμενων. Με την πάροδο του χρόνου, ο δημιουργός μπορεί να αρχίσει να βελτιστοποιεί την προβλεψιμότητα παρά την ανακάλυψη. Αυτή είναι μια κατανοητή αντίδραση. Είναι επίσης ένας από τους ταχύτερους τρόπους για να γίνει κάποιος δημιουργικά στάσιμος.

Η ιστορία της ψυχαγωγίας είναι γεμάτη με παραδείγματα δημιουργών που παγιδεύτηκαν από τις δικές τους επιτυχίες. Αναδύεται μια δημοφιλής φόρμουλα. Το κοινό ανταποκρίνεται θετικά. Ο δημιουργός επαναλαμβάνει τη φόρμουλα. Η επανάληψη πετυχαίνει. Ακολουθεί περισσότερη επανάληψη. Τελικά, το έργο γίνεται τεχνικά ικανό αλλά πνευματικά εξαντλημένο. Η περιέργεια που το τροφοδότησε αρχικά έχει εξαφανιστεί.

Αυτό που με ενδιαφέρει περισσότερο σε αυτό το φαινόμενο είναι ότι σπάνια συμβαίνει επειδή οι δημιουργοί σταματούν να ενδιαφέρονται. Τις περισσότερες φορές, συμβαίνει επειδή φοβούνται να νοιαστούν για τα λάθος πράγματα. Σταματούν να ακολουθούν την περιέργεια και αρχίζουν να ακολουθούν τη βεβαιότητα. Το πρόβλημα, φυσικά, είναι ότι η βεβαιότητα σπάνια παράγει σημαντικές ανακαλύψεις. Η περιέργεια το κάνει.

Αυτή η συνειδητοποίηση έχει σταδιακά διαμορφώσει τον τρόπο που σκέφτομαι για το μέλλον της Paezo Hellas. Νωρίτερα σε αυτό το βιβλίο περιέγραψα το στούντιο ως ένα είδος βαρύτητας, μια δομή που συσσωρεύει γνώση από κάθε έργο που αγγίζει. Ο σκοπός αυτής της συσσώρευσης δεν είναι απλώς να γίνει πιο αποτελεσματικό. Είναι να δημιουργήσει τις απαραίτητες συνθήκες για περαιτέρω εξερεύνηση. Οι δεξιότητες παρέχουν ελευθερία. Η εμπειρία παρέχει αυτοπεποίθηση. Η γνώση παρέχει επιλογές. Αυτοί οι πόροι είναι πολύτιμοι όχι επειδή εξαλείφουν την αβεβαιότητα, αλλά επειδή κάνουν την αβεβαιότητα ευκολότερη στην πλοήγηση. Ο στόχος δεν είναι να αποφευχθεί ο κίνδυνος. Ο στόχος είναι να γίνει κανείς ικανός να επιβιώσει από αυτόν.

Αυτή η διάκριση έχει σημασία επειδή οι πραγματικά ενδιαφέρουσες ιδέες συχνά ξεκινούν τη ζωή τους σε ένα άβολο έδαφος. Δεν φτάνουν πλήρως διαμορφωμένες. Φτάνουν ημιτελείς, αδέξιες και δύσκολες στην εξήγηση. Απαιτούν υπομονή. Απαιτούν πειραματισμό. Το πιο σημαντικό, απαιτούν προστασία από πρόωρη κρίση, συμπεριλαμβανομένης της κρίσης του ίδιου του δημιουργού.

Όταν κοιτάζω πίσω στα έργα που είχαν τη μεγαλύτερη σημασία στην καριέρα μου, αυτό που μου κάνει εντύπωση δεν είναι το πόσο αναπόφευκτα φαίνονται. Είναι το πόσο απίθανα φαινόντουσαν στην αρχή. Κάθε ένα υπήρχε ως μια εύθραυστη πιθανότητα πολύ πριν γίνει ολοκληρωμένο έργο. Κάθε ένα απαιτούσε χρόνο για να εξελιχθεί σε κάτι αναγνωρίσιμο. Κάθε ένα επωφελήθηκε από μια περίοδο κατά την οποία η περιέργεια επιτρεπόταν να λειτουργεί χωρίς να δικαιολογείται συνεχώς.

Ίσως αυτός είναι ο λόγος για τον οποίο η προστασία παράξενων ιδεών έχει γίνει μια από τις αρχές που εκτιμώ περισσότερο σήμερα. Η δημιουργική εργασία εξαρτάται από την ύπαρξη χώρων όπου η αβεβαιότητα είναι ανεκτή για αρκετό καιρό ώστε να πραγματοποιηθεί η ανακάλυψη. Δεν θα πετύχει κάθε πείραμα. Δεν αξίζει κάθε ασυνήθιστη ιδέα να αναπτυχθεί. Ωστόσο, αν οι δημιουργοί εγκαταλείψουν τις ιδέες τη στιγμή που φαίνονται μη πρακτικές, πολλές από τις πιο ενδιαφέρουσες δυνατότητες δεν θα έχουν ποτέ την ευκαιρία να υπάρξουν.

Το μέλλον χτίζεται από ιδέες που αρχικά φαίνονται απίθανες. Η πρόκληση είναι να αναγνωρίσουμε ποιες απίθανες ιδέες αξίζει να προστατευτούν.

Και αυτή η πρόκληση δεν εξαφανίζεται ποτέ πραγματικά. Κάθε νέο έργο ξεκινά στην ίδια εύθραυστη κατάσταση. Κάθε κόσμος ξεκινά ως μια αόριστη πιθανότητα. Κάθε ουσιαστική δημιουργική προσπάθεια ξεκινά ως κάτι που, εξωτερικά, μπορεί να φαίνεται λίγο περίεργο. Ευτυχώς, μερικά από τα πιο αξιόλογα πράγματα που δημιουργήθηκαν ποτέ ξεκίνησαν ακριβώς έτσι.

Κεφάλαιο 31: Το Πρόβλημα Με Τις Τάσεις

Κατά τη διάρκεια συνεδρίων, εκδηλώσεων δικτύωσης, διαδικτυακών συζητήσεων και επαγγελματικών συναντήσεων, αναπόφευκτα εμφανίζεται κάποια παραλλαγή του ίδιου ερωτήματος. Τι είναι δημοφιλές αυτή τη στιγμή; Η διατύπωση αλλάζει ανάλογα με το μέσο. Μερικές φορές οι άνθρωποι ρωτούν ποια είδη αναπτύσσονται. Άλλες φορές ρωτούν τι θέλει το κοινό. Άλλες φορές ρωτούν ποιες τεχνολογίες προσελκύουν επενδύσεις. Πίσω από όλες αυτές τις παραλλαγές βρίσκεται η ίδια υποκείμενη ανησυχία. Οι άνθρωποι θέλουν να γνωρίζουν πού ρέει η προσοχή, ώστε να μπορούν να τοποθετηθούν ανάλογα.

Με την πρώτη ματιά, αυτό φαίνεται απολύτως λογικό. Η δημιουργική εργασία δεν υπάρχει στο κενό. Τα παιχνίδια ανταγωνίζονται άλλα παιχνίδια. Οι ταινίες ανταγωνίζονται άλλες ταινίες. Κάθε έργο εισέρχεται σε μια αγορά γεμάτη εναλλακτικές λύσεις. Το να αγνοήσουμε εντελώς αυτή την πραγματικότητα θα ήταν αφελές. Ωστόσο, με τα χρόνια έχω πειστεί ολοένα και περισσότερο ότι πολλοί δημιουργοί παρερμηνεύουν τον ρόλο που πρέπει να διαδραματίζουν οι τάσεις στη λήψη αποφάσεων. Αντιμετωπίζουν τις τάσεις ως προορισμούς και όχι ως παρατηρήσεις. Αντί να τις μελετούν για να κατανοήσουν το περιβάλλον, αρχίζουν να τους επιτρέπουν να υπαγορεύουν την κατεύθυνσή τους. Η διάκριση μπορεί να φαίνεται ανεπαίσθητη, αλλά οδηγεί σε δραματικά διαφορετικά αποτελέσματα.

Σε όλη την ιστορία της βιομηχανίας βιντεοπαιχνιδιών, κύματα δημοτικότητας έχουν επανειλημμένα αναδιαμορφώσει το τοπίο. Ένας επιτυχημένος τίτλος εμφανίζεται και τραβάει την προσοχή των παικτών σε όλο τον κόσμο. Οι ανταγωνιστές τον προσέχουν. Οι εκδότες τον προσέχουν. Οι επενδυτές τον προσέχουν. Σύντομα, ένα ολόκληρο οικοσύστημα αρχίζει να αναδιοργανώνεται γύρω από την αντιληπτή ευκαιρία. Νέα έργα εμφανίζονται. Τα υπάρχοντα έργα αλλάζουν κατεύθυνση. Τα στούντιο προσπαθούν να αναπαράγουν την επιτυχία. Για ένα σύντομο χρονικό διάστημα, φαίνεται σαν όλοι να κινούνται προς τον ίδιο προορισμό.

Το συναρπαστικό με αυτές τις στιγμές είναι το πόσο προβλέψιμες γίνονται όταν τις παρατηρήσεις αρκετές. Οι τεχνολογίες αλλάζουν. Τα είδη αλλάζουν. Οι πλατφόρμες εξελίσσονται. Ωστόσο, ο υποκείμενος κύκλος παραμένει αξιοσημείωτα συνεπής. Κάτι πετυχαίνει επειδή προσφέρει στο κοινό μια συναρπαστική εμπειρία. Η βιομηχανία ανταποκρίνεται προσπαθώντας να αναπαράγει τα ορατά χαρακτηριστικά αυτής της επιτυχίας. Τελικά, η αγορά γεμίζει με ολοένα και περισσότερα παρόμοια έργα. Η αρχική καινοτομία εξαφανίζεται. Το κοινό προχωρά. Ο κύκλος ξεκινά ξανά κάπου αλλού.

Αυτό που με ενδιαφέρει περισσότερο σε αυτή τη διαδικασία δεν είναι η ύπαρξη των ίδιων των τάσεων, αλλά οι υποθέσεις που συχνά κάνουν οι δημιουργοί γι' αυτές. Υπάρχει η τάση να βλέπουμε την επιτυχία ως κάτι που μπορεί να αναστραφεί. Εάν ένα έργο γίνει δημοφιλές, οι άνθρωποι αναζητούν φυσικά τους λόγους. Εξετάζουν τους μηχανισμούς, την αισθητική, το επιχειρηματικό μοντέλο, τη στρατηγική μάρκετινγκ και το είδος του. Στη συνέχεια, προσπαθούν να αναπαράγουν αυτά τα στοιχεία αλλού. Η λογική φαίνεται ορθή. Εάν ένας συγκεκριμένος συνδυασμός συστατικών οδήγησε στην επιτυχία μία φορά, ίσως το κάνει ξανά.

Το πρόβλημα είναι ότι μέχρι να γίνει μια τάση αρκετά ορατή ώστε να την προσέξουν όλοι, οι συνθήκες που την παρήγαγαν συχνά έχουν ήδη αλλάξει.

Αυτή η συνειδητοποίηση γινόταν ολοένα και πιο σημαντική καθώς αναλογιζόμουν τη δική μου δουλειά. Κοιτάζοντας πίσω στα έργα που διαμόρφωσαν την καριέρα μου, πολύ λίγα προέκυψαν επειδή εντόπισα μια ευκαιρία στην αγορά και αποφάσισα να την ακολουθήσω. Τα περισσότερα προήλθαν από περιέργεια. Η Gluttony δεν δημιουργήθηκε επειδή υπήρχε συντριπτική ζήτηση για arcade παιχνίδια σχετικά με την κατανάλωση τροφής. Ο Κάπτεν Ντότζερ δεν προέκυψε από μια στρατηγική ανάλυση των roguelikes με θέμα τους πειρατές . Ο Neoblazer σίγουρα δεν ξεκίνησε επειδή οι εργαζόμενοι στην καθαριότητα που ζούσαν μέσα σε μια εξωγήινη εταιρική δυστοπία αντιπροσώπευαν μια καθιερωμένη εμπορική κατηγορία.

Σε πολλές περιπτώσεις, τα έργα που είχαν τη μεγαλύτερη σημασία για μένα θα ήταν δύσκολο να δικαιολογηθούν αν αξιολογούνταν αποκλειστικά υπό το πρίσμα των τάσεων της αγοράς. Η αξία τους προερχόταν από κάπου αλλού. Προέκυπταν από ερωτήματα που έβρισκα ενδιαφέροντα, συστήματα που ήθελα να κατανοήσω, κόσμους που ήθελα να εξερευνήσω ή ιδέες που δεν μπορούσα να σταματήσω να σκέφτομαι. Το κίνητρο ήταν εσωτερικό πριν γίνει εξωτερικό.

Με την πάροδο του χρόνου, άρχισα να παρατηρώ ότι πολλοί από τους δημιουργικούς οργανισμούς που θαύμαζα φαινόταν να λειτουργούν σύμφωνα με μια παρόμοια αρχή. Είχαν επίγνωση των τάσεων χωρίς να εξαρτώνται από αυτές. Έδιναν προσοχή στις μεταβαλλόμενες τεχνολογίες, στις προτιμήσεις του κοινού και στις εξελίξεις του κλάδου, αλλά δεν επέτρεπαν σε αυτές τις δυνάμεις να καθορίσουν πλήρως την ταυτότητά τους. Αντίθετα, αντιμετώπιζαν τις τάσεις ως πληροφορίες και όχι ως οδηγίες.

Αυτή η διάκριση έχει σημασία επειδή οι τάσεις είναι προσωρινές εκ φύσεως. Το καθοριστικό τους χαρακτηριστικό δεν είναι ότι υπάρχουν, αλλά ότι αλλάζουν. Κάθε στρατηγική που βασίζεται εξ ολοκλήρου σε μια τάση κληρονομεί την αστάθεια της τάσης. Ένας δημιουργός που κυνηγά συνεχώς ό,τι τυχαίνει να είναι δημοφιλές μπορεί να απολαμβάνει περιόδους ορμής, αλλά η ορμή δεν είναι το ίδιο πράγμα με την κατεύθυνση. Η ορμή μπορεί να οδηγήσει κάποιον μπροστά για κάποιο χρονικό διάστημα. Η κατεύθυνση καθορίζει πού θα φτάσει τελικά.

Όσο περισσότερο χρόνο αφιέρωνα στην κατασκευή παιχνιδιών, τόσο περισσότερο με ενδιέφερε η έννοια της ταυτότητας. Τα προηγούμενα κεφάλαια εξερευνούσαν πώς το όνομα Paezo Hellas προέκυψε σταδιακά μέσω πειραματισμού, επανάληψης και αναγνώρισης του κοινού. Αυτό που έκανε δυνατή αυτή τη διαδικασία δεν ήταν μια συγκεκριμένη τεχνολογία ή είδος. Αυτά τα πράγματα άλλαζαν επανειλημμένα σε όλη την ιστορία του στούντιο . Αυτό που παρέμεινε σχετικά σταθερό ήταν τα υποκείμενα ενδιαφέροντα που οδηγούσαν το έργο. Η περιέργεια. Πειραματισμός. Κτίσιμο κόσμου . Η επιθυμία για εκμάθηση νέων δεξιοτήτων. Η πεποίθηση ότι κάθε έργο θα μπορούσε να λειτουργήσει τόσο ως προϊόν όσο και ως μελέτη περίπτωσης.

Αυτά τα ενδιαφέροντα επιβίωσαν πολλαπλών τεχνολογικών μεταβολών επειδή ήταν βαθύτερες από οποιαδήποτε μεμονωμένη τάση. Παρείχαν συνέχεια σε περιόδους αλλαγής. Το πιο σημαντικό, δημιούργησαν ένα πλαίσιο μέσω του οποίου μπορούσαν να αξιολογηθούν μελλοντικές ευκαιρίες. Αντί να ρωτάω αν μια ιδέα ταίριαζε με τις

τρέχουσες συνθήκες της αγοράς, διαπίστωσα ότι αναρωτιόμουν όλο και περισσότερο αν ταίριαζε με τα είδη ερωτημάτων που ήθελα να εξερευνήσω για χρόνια.

Αυτή η οπτική γωνία άλλαξε επίσης τον τρόπο που ερμήνευα την πρωτοτυπία. Οι δημοφιλείς συζητήσεις σχετικά με τη δημιουργικότητα συχνά παρουσιάζουν την πρωτοτυπία ως μια πράξη σκόπιμης διαφοροποίησης. Ο δημιουργός προσπαθεί να είναι μοναδικός. Αποφεύγει συνειδητά οικείες ιδέες. Αναζητά κάτι που κανείς άλλος δεν κάνει. Ενώ αυτή η προσέγγιση μπορεί περιστασιακά να παράγει ενδιαφέροντα αποτελέσματα, υποψιάζομαι ότι η πιο ουσιαστική πρωτοτυπία αναδύεται μέσα από μια διαφορετική διαδικασία. Αναπτύσσεται όταν κάποιος επιδιώκει ένα γνήσιο ενδιαφέρον για ένα αρκετά μεγάλο χρονικό διάστημα. Με την πάροδο των ετών, συσσωρεύει εμπειρίες, παρατηρήσεις και προοπτικές που ανήκουν μοναδικά σε αυτόν. Το έργο του σταδιακά αποκτά ένα αναγνωρίσιμο σχήμα επειδή αντανακλά έναν συγκεκριμένο τρόπο θέασης του κόσμου.

Η αναζήτηση τάσεων διακόπτει αυτή τη διαδικασία επειδή συνεχώς ανακατευθύνει την προσοχή προς τα έξω. Αντί να ρωτάει ποιες ερωτήσεις φαίνονται σημαντικές, ο δημιουργός αρχίζει να ρωτάει ποιες απαντήσεις είναι δημοφιλείς αυτήν τη στιγμή. Αντί να αναπτύξει τη δική του οπτική γωνία, ξοδεύει την ενέργειά του ανταποκρινόμενος στις οπτικές γωνίες των άλλων. Το έργο μπορεί να γίνει πιο εμπορικά ευθυγραμμισμένο βραχυπρόθεσμα, αλλά συχνά γίνεται λιγότερο ξεχωριστό μακροπρόθεσμα.

Ίσως αυτός είναι ο λόγος που έχω γίνει ολοένα και πιο επιφυλακτικός απέναντι στις σταδιοδρομίες που βασίζονται εξ ολοκλήρου στην πρόβλεψη. Η πρόβλεψη του μέλλοντος είναι εξαιρετικά δύσκολη. Η πρόβλεψη της ανθρώπινης συμπεριφοράς είναι ακόμη πιο δύσκολη. Ολόκληροι κλάδοι έχουν μεταμορφωθεί από καινοτομίες που λίγοι άνθρωποι περίμεναν. Μερικά από τα πιο επιδραστικά δημιουργικά έργα στην ιστορία πέτυχαν ακριβώς επειδή δεν ήταν προφανείς επεκτάσεις

υπαρχουσών τάσεων. Εισήγαγαν νέες δυνατότητες που το κοινό δεν γνώριζε ότι ήθελε μέχρι να τις βιώσει.

Κοιτάζοντας πίσω, πολλές από τις ευκαιρίες που διαμόρφωσαν το δικό μου ταξίδι προέκυψαν ακολουθώντας την περιέργεια σε άγνωστα εδάφη αντί να επιδιώκω την καθιερωμένη ζήτηση. Τα κινούμενα σχέδια οδήγησαν απροσδόκητα στην τηλεόραση. Η τηλεόραση οδήγησε απροσδόκητα στον προγραμματισμό. Ο προγραμματισμός οδήγησε απροσδόκητα στην ανάπτυξη παιχνιδιών. Τα εργαστηριακά χρόνια οδήγησαν στον Captain Dodger. Ο Captain Dodger οδήγησε στην Epic Games. Το Neoblazer προέκυψε από παρατηρήσεις σχετικά με την εργασία, την ταυτότητα και την εταιρική κουλτούρα που είχαν συσσωρευτεί στο παρασκήνιο για χρόνια. Καμία από αυτές τις εξελίξεις δεν ακολούθησε έναν προβλέψιμο οδικό χάρτη. Προέκυψαν επειδή μια εξερεύνηση δημιούργησε τις απαραίτητες συνθήκες για την επόμενη.

Αυτό δεν σημαίνει ότι οι τάσεις είναι άχρηστες. Κάθε άλλο. Συχνά αποκαλύπτουν σημαντικές πληροφορίες για τον κόσμο. Μπορούν να αναδείξουν τεχνολογικές αλλαγές, μεταβαλλόμενες συμπεριφορές κοινού και αναδυόμενες ευκαιρίες. Η αγνόηση τέτοιων σημάτων θα ήταν ανόητη. Η πρόκληση είναι να θυμόμαστε ότι η πληροφορία και η κατεύθυνση δεν είναι το ίδιο πράγμα. Οι πληροφορίες βοηθούν τους δημιουργούς να κατανοήσουν το περιβάλλον. Η κατεύθυνση τους βοηθά να πλοηγηθούν σε αυτό.

Όσο περισσότερο χρόνο αφιερώνω στην εργασία σε δημιουργικούς τομείς, τόσο περισσότερο πείθομαι ότι οι βιώσιμες σταδιοδρομίες χτίζονται γύρω από την κατεύθυνση και όχι από την ορμή. Η ορμή ανεβαίνει και μειώνεται ανάλογα με τις περιστάσεις. Η κατεύθυνση επιβιώνει των μεταβαλλόμενων περιστάσεων επειδή προέρχεται από κάτι βαθύτερο. Προκύπτει από τη συσσώρευση ενδιαφερόντων, αξιών, εμπειριών και ερωτημάτων που συνεχίζουν να ασκούν επιρροή ανεξάρτητα από το τι τυχαίνει να είναι δημοφιλές σε μια δεδομένη στιγμή.

Εκ των υστέρων, αυτό μπορεί να είναι ένα από τα πιο σημαντικά μαθήματα που έχω πάρει σε όλη την ιστορία της Paezo Hellas. Οι τάσεις είναι χρήσιμο να παρατηρούνται, αλλά αποτελούν κακές βάσεις. Τα πράγματα που τελικά διαμόρφωσαν το στούντιο σπάνια ήταν αυτά που κυριαρχούσαν στις συζητήσεις του κλάδου εκείνη την εποχή. Τις περισσότερες φορές, ήταν οι ιδέες που παρέμειναν ενδιαφέρουσες πολύ καιρό αφότου όλοι σταμάτησαν να μιλάνε γι' αυτές. Αυτές οι ιδέες παρείχαν συνέχεια σε περιόδους αβεβαιότητας, ανάπτυξης, πειραματισμού και αλλαγής. Προσέφεραν κάτι που οι τάσεις, από τη φύση τους, δεν μπορούν να προσφέρουν.

Προσέφεραν έναν λόγο για να συνεχίσουν να χτίζουν ακόμα και μετά την εξαφάνιση του ενθουσιασμού γύρω από την τελευταία τάση.

Κεφάλαιο 32: Οικοδόμηση Θεσμών Αντί Έργων

Συνήθιζα να πιστεύω ότι τα έργα ήταν αυτό που έχτιζα. Εκείνη την εποχή, αυτή η υπόθεση μου φαινόταν απολύτως λογική. Κάθε σημαντική φάση της ζωής μου φαινόταν να περιστρέφεται γύρω από έναν συγκεκριμένο στόχο. Υπήρχε πάντα ένα άλλο κόμικ να τελειώσω, ένα άλλο animation να ολοκληρώσω, ένα άλλο επεισόδιο να δημιουργήσω, ένα άλλο παιχνίδι να κυκλοφορήσω ή ένας άλλος κόσμος να αναπτύξω. Η προσοχή μου σπάνια εκτεινόταν πολύ πιο πέρα από οποιαδήποτε πρόκληση τύχαινε να βρεθεί ακριβώς μπροστά μου. Επιτυχία σήμαινε ολοκλήρωση της εργασίας. Αποτυχία σήμαινε μη επίτευξη αυτού του στόχου. Όλα τα άλλα φαίνονταν δευτερεύοντα. Αν κάποιος με ρωτούσε τι έχτιζα, θα είχα δείξει το τρέχον έργο, επειδή αυτό ήταν το μόνο πράγμα αρκετά ορατό για να το αναγνωρίσω.

Αυτό που δεν μπορούσα να δω εκείνη την εποχή ήταν ότι τα έργα έχουν την τάση να εξαφανίζονται, ενώ οι συνέπειες που παράγουν παραμένουν αξιοσημείωτα επίμονες. Αυτό είναι ένα από τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά της δημιουργικής εργασίας. Τα ορατά αποτελέσματα

προσελκύουν το μεγαλύτερο μέρος της προσοχής επειδή είναι απτά. Οι παίκτες μπορούν να βιώσουν ένα παιχνίδι. Το κοινό μπορεί να παρακολουθήσει μια παράσταση. Οι πελάτες μπορούν να αγοράσουν ένα προϊόν. Το έργο γίνεται το επίκεντρο επειδή είναι αυτό που όλοι μπορούν να δουν. Ωστόσο, αφού περάσουν αρκετά χρόνια, κάτι παράξενο αρχίζει να συμβαίνει. Τα ίδια τα έργα αρχίζουν να ξεθωριάζουν στο παρασκήνιο, ενώ τα μαθήματα, οι συνήθειες, τα ένστικτα και οι σχέσεις που παρήγαγαν συνεχίζουν να επηρεάζουν τα γεγονότα πολύ καιρό αφότου το αρχικό έργο πάψει να έχει σημασία.

Νομίζω ότι αυτός είναι ένας από τους λόγους για τους οποίους οι δημιουργικές σταδιοδρομίες είναι τόσο δύσκολο να κατανοηθούν ενώ εξελίσσονται. Όταν κοιτάμε τη ζωή μας, τείνουμε να την οργανώνουμε σύμφωνα με τα έργα που ολοκληρώσαμε. Αυτό έχει διαισθητικό νόημα επειδή τα έργα δημιουργούν σαφή όρια. Έχουν αρχή, μέση και τέλος. Παρέχουν βολικά κεφάλαια μέσω των οποίων μπορεί να ειπωθεί η ιστορία. Το πρόβλημα είναι ότι η πραγματικότητα σπάνια σέβεται αυτά τα όρια. Τα μαθήματα που μαθαίνονται σε ένα κεφάλαιο μεταφέρονται συνήθως στο επόμενο. Ιδέες που αναπτύχθηκαν χρόνια νωρίτερα γίνονται ξαφνικά χρήσιμες σε απροσδόκητα πλαίσια. Δεξιότητες που αποκτώνται για έναν σκοπό καταλήγουν να λύνουν εντελώς διαφορετικά προβλήματα. Τα έργα μπορεί να φαίνονται ξεχωριστά στο χαρτί, αλλά η εμπειρία έχει τη συνήθεια να αγνοεί αυτές τις διακρίσεις.

Όταν σκέφτομαι τα πρώτα στάδια αυτού που τελικά θα γινόταν η Paezo Hellas, αυτή η διασύνδεση γίνεται αδύνατο να αγνοηθεί. Καμία από τις ταυτότητες με τις οποίες λειτουργούσα δεν σχεδιάστηκε με γνώμονα το μέλλον. Η Kassotis Productions υπήρχε επειδή εξυπηρετούσε έναν συγκεκριμένο σκοπό σε ένα συγκεκριμένο στάδιο της ζωής μου. Tethorax To Softworks αναδύθηκε από ένα διαφορετικό σύνολο συνθηκών. Η Varangian Guard αντανακλούσε μια εντελώς διαφορετική μετάβαση. Εκείνη την εποχή, κάθε ταυτότητα έμοιαζε αυτοτελής. Ένα κεφάλαιο τελείωνε και ένα άλλο ξεκινούσε. Ωστόσο, από την οπτική γωνία του παρόντος, αυτές οι μεταβάσεις φαίνονται

πολύ λιγότερο διακριτές από ό,τι κάποτε. Τα ονόματα άλλαξαν. Οι τεχνολογίες άλλαξαν. Οι φιλοδοξίες εξελίχθηκαν. Αυτό που παρέμεινε ήταν η συσσώρευση που συνέβαινε από κάτω τους.

Αυτή η συσσώρευση έγινε ορατή σε μένα πολύ πριν καταλάβω τι έβλεπα. Το Sea of Corruption παρέχει ένα χρήσιμο παράδειγμα, επειδή για χρόνια σκεφτόμουν το έργο σχεδόν αποκλειστικά με βάση το αποτέλεσμά του. Το παιχνίδι δεν ολοκληρώθηκε ποτέ. Οι παίκτες δεν εξερεύνησαν ποτέ τον κόσμο που είχα φανταστεί. Ολόκληρα συστήματα παρέμειναν ημιτελή. Όπως πολλοί δημιουργοί, αρχικά ερμήνευσα αυτά τα γεγονότα ως την τελική ετυμηγορία για το ίδιο το έργο. Το παιχνίδι δεν είχε φτάσει στον προορισμό του, επομένως το έργο δεν είχε επιτύχει τον σκοπό του. Το συμπέρασμα φαινόταν προφανές. Μόνο πολύ αργότερα συνειδητοποίησα πόσο ελλιπής ήταν αυτή η ερμηνεία.

Ο κόσμος του Sea of Corruption δεν έφτασε ποτέ στους παίκτες, αλλά οι ιδέες που αναπτύχθηκαν κατά τη δημιουργία του δεν εξαφανίστηκαν ποτέ. Αν μη τι άλλο, απέκτησαν μεγαλύτερη επιρροή με την πάροδο του χρόνου. Το έργο με ανάγκασε να σκεφτώ την εξερεύνηση διαφορετικά. Με ώθησε να σκεφτώ πώς τα περιβάλλοντα μεταδίδουν πληροφορίες, πώς η περιέργεια οδηγεί στην εμπλοκή και πώς οι τοποθεσίες μπορούν να αφηγηθούν ιστορίες ανεξάρτητα από τον διάλογο ή την πλοκή. Το πιο σημαντικό, αποκάλυψε δημιουργικά ένστικτα που δεν καταλάβαινα ακόμη πλήρως. Πολύ πριν υπάρξει το Neoblazer , το Sea of Corruption είχε ήδη αποκαλύψει τη γοητεία μου με μέρη που έμοιαζαν μεγαλύτερα από τις αφηγήσεις που συνέβαιναν μέσα σε αυτά. Μου είχε ήδη δείξει ότι ενδιαφερόμουν λιγότερο για την κατασκευή επιπέδων παρά για την κατασκευή κόσμων. Εκείνη την εποχή, αυτές οι συνειδητοποιήσεις ένιωθαν συνδεδεμένες ειδικά με αυτό το έργο. Χρόνια αργότερα, έγινε φανερό ότι συνέβαλαν σε κάτι πολύ μεγαλύτερο.

Το ίδιο μοτίβο επαναλαμβανόταν καθ' όλη τη διάρκεια των εργαστηριακών ετών. Επιφανειακά, αυτά τα έργα φαίνονταν ασύνδετα

και σχεδόν τυχαία. Ένα παιχνίδι για μαύρες τρύπες είχε ελάχιστα κοινά με έναν ατελείωτο δρομέα με πρωταγωνίστρια τη γάτα της φίλης μου. Κανένα από τα δύο δεν φαινόταν ιδιαίτερα σχετικό με ένα έργο που αφορούσε χαρακτήρες που δημιουργήθηκαν από το Ίδρυμα Blender. Αν κάποιος είχε προσπαθήσει να εντοπίσει μια συνεκτική στρατηγική που να συνδέει αυτά τα πειράματα, πιθανότατα θα δυσκολευόταν. Ωστόσο, η συνοχή ήταν παρούσα. Απλώς υπήρχε σε ένα βαθύτερο επίπεδο από τα ίδια τα έργα. Κάθε πείραμα αποκάλυπτε μια διαφορετική πτυχή του σχεδιασμού παιχνιδιών. Το καθένα ενίσχυε δυνατότητες που θα μπορούσαν αργότερα να εφαρμοστούν αλλού. Εκείνη την εποχή, νόμιζα ότι έφτιαχνα παιχνίδια. Στην πραγματικότητα, σταδιακά κατασκεύαζα μια δεξαμενή εμπειρίας που θα συνέχιζε να αποφέρει καρπούς πολύ καιρό αφότου αυτά τα μεμονωμένα έργα σβήσουν από τη μνήμη.

Ο Κάπτεν Ντότζερ ενίσχυσε αυτό το μάθημα με εντελώς διαφορετικό τρόπο. Η δύσκολη κυκλοφορία του παιχνιδιού έχει ήδη συζητηθεί νωρίτερα σε αυτό το βιβλίο, αλλά αυτό που με ενδιαφέρει τώρα δεν είναι η ίδια η κυκλοφορία. Αυτό που με ενδιαφέρει είναι για πόσο καιρό τα μαθήματά του παρέμειναν επίκαιρα μετά. Η κριτική γύρω από το παιχνίδι με ανάγκασε να αναπτύξω δεξιότητες που επεκτάθηκαν πολύ πέρα από το συγκεκριμένο έργο. Έμαθα πώς να αξιολογώ την ανατροφοδότηση χωρίς να γίνομαι αμυντικός. Έμαθα πώς να διαχωρίζω τις συναισθηματικές αντιδράσεις από την πρακτική επίλυση προβλημάτων. Έμαθα ότι μια απογοητευτική κυκλοφορία δεν αντιπροσώπευε απαραίτητα το τέλος της ιστορίας ενός έργου. Αυτά τα μαθήματα τελικά έγιναν μέρος του τρόπου με τον οποίο προσέγγιζα κάθε μελλοντική πρόκληση. Επηρέασαν τις αποφάσεις που ελήφθησαν χρόνια αργότερα σε πλαίσια που δεν είχαν καμία σχέση με τον ίδιο τον Κάπτεν Ντότζερ.

Καθώς συσσωρεύονταν περισσότερες εμπειρίες, ένιωθα όλο και πιο γοητευμένος από μια απλή ερώτηση. Αν τα έργα συνέχιζαν να τελειώνουν αλλά η επιρροή τους συνέχιζε, πού ακριβώς αποθηκεύονταν αυτή η επιρροή; Η απάντηση δεν ήταν αμέσως προφανής επειδή δεν

υπήρχε με καμία επίσημη έννοια. Δεν υπήρχε κανένα έγγραφο που να περιείχε τη γνώση. Δεν υπήρχε βάση δεδομένων που να διατήρηζε κάθε μάθημα. Δεν υπήρχε εγχειρίδιο που να εξηγεί τι είχε μαθευτεί. Ωστόσο, οι πληροφορίες σαφώς επιβίωναν κάπου. Εμφανίζονταν στη λήψη αποφάσεων. Εμφανίζονταν στα δημιουργικά ένστικτα. Εμφανίζονταν στον τρόπο με τον οποίο προσεγγίζονταν τα νέα προβλήματα. Η γνώση διατηρούνταν παρόλο που τα έργα που τη δημιουργούσαν είχαν εξαφανιστεί προ πολλού.

Αυτή η συνειδητοποίηση άλλαξε σταδιακά τον τρόπο που σκεφτόμουν για την ίδια την Paezo Hellas. Για χρόνια έβλεπα το στούντιο κυρίως ως ένα μέσο για την παραγωγή παιχνιδιών. Τα παιχνίδια ήταν το ορατό αποτέλεσμα, το πράγμα με το οποίο αλληλεπιδρούσε το κοινό και το πράγμα με το οποίο οι ξένοι συνδέονταν φυσικά με τον οργανισμό. Ωστόσο, όσο περισσότερο δούλευα, τόσο πιο ελλιπής μου φαινόταν αυτή η εξήγηση. Τα παιχνίδια είχαν τεράστια σημασία, αλλά δεν ήταν το μόνο πράγμα που δημιουργούνταν. Κάτω από κάθε έργο υπήρχε μια άλλη διαδικασία που εκτυλίσσονταν ταυτόχρονα. Η εμπειρία συσσωρευόταν. Οι υποθέσεις δοκιμάζονταν. Οι μέθοδοι βελτιώνονταν. Τα μοτίβα αναγνωρίζονταν. Κάθε έργο συνέβαλε κάτι σε ένα αυξανόμενο σύνολο κατανόησης που παρέμενε διαθέσιμο πολύ μετά το τέλος της εμπορικής διάρκειας ζωής του έργου.

Αυτό που με γοήτευε περισσότερο ήταν ότι αυτή η διαδικασία φαινόταν σε μεγάλο βαθμό αδιάφορη για την επιτυχία ή την αποτυχία. Τα επιτυχημένα έργα σίγουρα παρείχαν ευκαιρίες και επιβεβαίωση, αλλά τα ανεπιτυχή έργα συχνά παρήγαγαν εξίσου πολύτιμη γνώση. Μερικά από τα πιο σημαντικά μαθήματα που έχω πάρει ποτέ προέκυψαν από καταστάσεις που δεν θα επαναλάμβανα ποτέ πρόθυμα. Οι απογοητεύσεις αποκάλυψαν αδυναμίες. Τα λάθη αποκάλυψαν τυφλά σημεία. Τα ημιτελή έργα τόνισαν περιορισμούς που τα επιτυχημένα έργα συχνά έκρυβαν. Κοιτάζοντας πίσω, γίνεται εξαιρετικά δύσκολο να διαχωρίσουμε τις νίκες από τις αποτυχίες, επειδή και οι δύο συνέβαλαν

στην ίδια συσσώρευση. Διαφορετικές εμπειρίες παρήγαγαν διαφορετικά είδη γνώσης, αλλά όλες πρόσθεσαν κάτι.

Με την πάροδο του χρόνου, άρχισα να υποψιάζομαι ότι αυτή η συσσώρευση ήταν η πραγματική συνέχεια που διατρέχει την ιστορία της Paezo Hellas. Τα έργα άλλαζαν συνεχώς. Οι τεχνολογίες εξελίσσονταν. Οι πλατφόρμες εμφανίζονταν και εξαφανίζονταν. Ολόκληροι κλάδοι μεταμορφώνονταν. Ωστόσο, η γνώση που δημιουργήθηκε από αυτές τις εμπειρίες συνέχισε να προχωρά. Τα νέα έργα κληρονόμησαν μαθήματα από τα παλιά. Νέοι κόσμοι επωφελήθηκαν από λάθη που έγιναν χρόνια νωρίτερα. Ευκαιρίες που φαινόταν άσχετες συχνά αποδεικνύονταν συνδεδεμένες με εμπειρία που αποκτήθηκε πολύ νωρίτερα. Όσο περισσότερο προχωρούσα στην καριέρα μου, τόσο πιο εμφανείς γίνονταν αυτές οι συνδέσεις.

Αυτή η οπτική άλλαξε επίσης τον τρόπο που σκεφτόμουν για τη μακροζωία. Από έξω, οι διαχρονικοί δημιουργικοί οργανισμοί συχνά φαίνεται να ορίζονται από τα πιο επιτυχημένα προϊόντα τους. Οι άνθρωποι θυμούνται τα παιχνίδια, τους χαρακτήρες και τα franchise επειδή αυτά είναι τα πιο ορατά μέρη της ιστορίας. Αυτό που παραμένει κρυφό είναι η συσσώρευση που κατέστησε δυνατά αυτά τα επιτεύγματα. Κάθε διαχρονικός οργανισμός φέρει μια μνήμη που εκτείνεται πέρα από οποιοδήποτε μεμονωμένο έργο. Θυμάται λύσεις σε παλιά προβλήματα. Θυμάται λάθη. Θυμάται αρχές που αποδείχθηκαν αξιόπιστες και υποθέσεις που αποδείχθηκαν λανθασμένες. Το κοινό βλέπει τα προϊόντα. Ο οργανισμός φέρει την εμπειρία.

Όταν ήμουν νεότερος, πίστευα ότι η δημιουργική επιτυχία σήμαινε την οικοδόμηση καλύτερων έργων. Αργότερα, άρχισα να ενδιαφέρομαι όλο και περισσότερο για την οικοδόμηση καλύτερων κόσμων. Και οι δύο φιλοδοξίες παραμένουν σημαντικές για μένα σήμερα. Ωστόσο, με αρκετή απόσταση, μπορώ να δω ότι κάτι άλλο συνέβαινε παράλληλα. Κάθε έργο, είτε επιτυχημένο είτε απογοητευτικό, ολοκληρωμένο είτε ημιτελές, συνέβαλε σε μια δομή που εκτεινόταν πέρα από τον εαυτό του. Τα παιχνίδια είχαν σημασία. Οι κόσμοι είχαν σημασία. Το κοινό είχε

σημασία. Αλλά όλα αυτά συνέβαλαν ταυτόχρονα σε κάτι μεγαλύτερο, κάτι που συνέχιζε να αναπτύσσεται ακόμα και όταν τα μεμονωμένα έργα έφταναν στο τέλος τους.

Μόνο εκ των υστέρων γίνεται σαφές το μοτίβο. Αυτό που έμοιαζε με μια συλλογή ξεχωριστών έργων ήταν στην πραγματικότητα μια συνεχής διαδικασία συσσώρευσης. Τα ονόματα άλλαζαν, οι τεχνολογίες άλλαζαν και τα έργα άλλαζαν, αλλά η γνώση συνέχιζε να προχωρά, ενισχύοντας τη δυναμική της με κάθε επιτυχία, κάθε λάθος, κάθε πείραμα και κάθε απροσδόκητη παράκαμψη. Μέχρι τη στιγμή που η Paezo Hellas έγινε αναγνωρίσιμη ως στούντιο, αυτή η διαδικασία είχε ήδη ξεκινήσει εδώ και χρόνια. Τα έργα ήταν απλώς η ορατή απόδειξη αυτού.

Η βαθύτερη ιστορία ήταν η σταδιακή κατασκευή κάτι ικανού να θυμάται τι είχε να διδάξει το καθένα από αυτά τα έργα.

Κεφάλαιο 33: Τα Επόμενα Είκοσι Χρόνια

Θα υπάρχει η Paezo Hellas σε δέκα ή είκοσι χρόνια; Αν ναι, τότε πώς θα είναι; Για πολύ καιρό, ένιωθα λίγο άβολα να απαντήσω σε αυτήν την ερώτηση, επειδή υπέθετα ότι αναμενόταν να δώσω μια πιο συγκεκριμένη απάντηση από αυτήν που πραγματικά πίστευα. Οι άνθρωποι συχνά μιλούν για το μέλλον με εξαιρετική αυτοπεποίθηση. Περιγράφουν πενταετή σχέδια, δεκαετείς στρατηγικές και προσεκτικά κατασκευασμένες προβλέψεις που εκτείνονται δεκαετίες στο βάθος. Δεν υπάρχει τίποτα εγγενώς κακό με αυτήν την προσέγγιση. Ο σχεδιασμός είναι σημαντικός. Η φιλοδοξία είναι σημαντική. Η μακροπρόθεσμη σκέψη είναι σημαντική. Ωστόσο, όσο μεγαλώνω και όσο περισσότερα έργα ολοκληρώνω, τόσο πιο επιφυλακτικός γίνομαι απέναντι σε όποιον ισχυρίζεται ότι γνωρίζει ακριβώς πώς θα είναι το μέλλον. Αυτός ο σκεπτικισμός δεν προέρχεται από απαισιοδοξία. Αν μη τι άλλο, προέρχεται από την εμπειρία.

Όταν κοιτάζω πίσω στο δικό μου ταξίδι, σχεδόν καμία από τις πιο σημαντικές εξελίξεις δεν ήταν πράγματα που είχα προβλέψει με επιτυχία εκ των προτέρων. Αν με ρωτούσατε στα πρώτα μου χρόνια που σχεδίαζα κόμικς αν τελικά θα δούλευα στην τηλεόραση, πιθανότατα θα γελούσα. Αν με ρωτούσατε κατά την εποχή του Wednesday Addiction αν θα γινόμουν προγραμματιστής παιχνιδιών, θα θεωρούσα την ιδέα εξαιρετικά απίθανη. Αν με ρωτούσατε ενώ δημιουργούσα το Gluttony αν τελικά θα συνεργαζόμουν με την Epic Games, αν θα έχτιζα το σύμπαν του Neoblazer , αν θα κέρδιζα ένα εθνικό βραβείο παιχνιδιού ή αν θα περνούσα χρόνια αναπτύσσοντας μια ταυτότητα στούντιο γύρω από την οικοδόμηση κόσμου , θα δυσκολευόμουν να φανταστώ πώς θα μπορούσαν να συμβούν όλα αυτά.

Όσο περισσότερο προχωράω στην καριέρα μου, τόσο περισσότερο αυτό το μοτίβο φαίνεται να επαναλαμβάνεται. Τα γεγονότα που έχουν διαμορφώσει τη ζωή μου πιο βαθιά ήταν σπάνια αυτά που σχεδίαζα για χρόνια. Τις περισσότερες φορές, προέκυψαν από ευκαιρίες, προκλήσεις και ανακαλύψεις που δεν θα μπορούσα να προβλέψω. Ένα φαινομενικά μικρό έργο άνοιξε την πόρτα σε ένα μεγαλύτερο. Μια αποτυχία αποκάλυψε ένα μάθημα που έγινε πολύτιμο χρόνια αργότερα. Ένα περιστασιακό πείραμα εξελίχθηκε σε μια σοβαρή επιδίωξη. Ολόκληρα κεφάλαια της ζωής μου εμφανίστηκαν επειδή τα προηγούμενα κεφάλαια δημιούργησαν συνθήκες που τις κατέστησαν δυνατές. Κοιτώντας προς τα πίσω, αυτές οι εξελίξεις σχηματίζουν μια συνεκτική αφήγηση. Κοιτώντας προς τα εμπρός, θα φαινόταν σχεδόν αδύνατο να προβλεφθούν.

Αυτή η συνειδητοποίηση άλλαξε ριζικά τον τρόπο που σκέφτομαι το μέλλον. Όταν οι άνθρωποι φαντάζονται το μέλλον, συχνά φαντάζονται έναν προορισμό. Οραματίζονται ένα συγκεκριμένο σημείο στον ορίζοντα και αρχίζουν να κατασκευάζουν μια πορεία προς αυτό. Καταλαβαίνω την ελκυστικότητα αυτής της νοοτροπίας επειδή δημιουργεί σαφήνεια. Μετατρέπει την αβεβαιότητα σε ένα πρόβλημα που υποτίθεται ότι μπορεί να λυθεί μέσω του σχεδιασμού. Ωστόσο, η δημιουργική εργασία

με έχει διδάξει επανειλημμένα ότι το μέλλον συμπεριφέρεται λιγότερο σαν προορισμός και περισσότερο σαν τοπίο. Μπορείτε να επιλέξετε μια κατεύθυνση. Μπορείτε να εντοπίσετε ορόσημα. Μπορείτε να κινηθείτε με σκοπό. Αυτό που δεν μπορείτε να κάνετε είναι να δείτε κάθε βουνό, ποτάμι, εμπόδιο ή ευκαιρία να περιμένει πέρα από τον ορίζοντα.

Μόνο η ιστορία της τεχνολογίας παρέχει αμέτρητα παραδείγματα αυτής της πραγματικότητας. Ολόκληρες βιομηχανίες έχουν μετασχηματιστεί πολλές φορές κατά τη διάρκεια της ζωής μου. Τεχνολογίες που κάποτε φαίνονταν επαναστατικές έγιναν ξεπερασμένες. Νέες πλατφόρμες εμφανίστηκαν φαινομενικά από το πουθενά και άλλαξαν εντελώς τον τρόπο με τον οποίο οι άνθρωποι δημιουργούν, διανέμουν και καταναλώνουν μέσα ενημέρωσης. Τα επιχειρηματικά μοντέλα άλλαξαν. Η συμπεριφορά του κοινού άλλαξε. Τα εργαλεία άλλαξαν. Ακόμη και η σχέση μεταξύ δημιουργών και κοινού άλλαξε. Πολλές από τις υποθέσεις που σε κάποιο σημείο φαινόταν μόνιμες τελικά αποδείχθηκαν προσωρινές. Αυτό που μου κάνει μεγαλύτερη εντύπωση σε αυτούς τους μετασχηματισμούς είναι το πόσο δύσκολο ήταν να προβλεφθούν ενώ συνέβαιναν. Κοιτάζοντας πίσω, η ιστορία φαίνεται πάντα συνεκτική. Κοιτάζοντας μπροστά, σπάνια συμβαίνει.

Αυτή η παρατήρηση είχε βαθιά επίδραση στον τρόπο που σκέφτομαι την Paezo Hellas. Νωρίτερα στην καριέρα μου, συχνά φανταζόμουν την επιτυχία ως μια ακολουθία συγκεκριμένων επιτευγμάτων. Κυκλοφορία ενός παιχνιδιού. Προσέγγιση ενός κοινού. Δημιουργία μιας κοινότητας. Δημιουργία μιας αναγνωρίσιμης επωνυμίας. Αυτοί οι στόχοι ήταν χρήσιμοι επειδή παρείχαν κατεύθυνση σε περιόδους αβεβαιότητας. Ωστόσο, καθώς πολλοί από αυτούς τους στόχους σταδιακά γίνονταν πραγματικότητα, βρέθηκα να θέτω ένα διαφορετικό ερώτημα. Αν το μέλλον δεν μπορεί να προβλεφθεί με σιγουριά, τι ακριβώς θα πρέπει να παραμείνει σταθερό; Η απάντηση, πιστεύω, έχει πολύ μικρή σχέση με συγκεκριμένα προϊόντα.

Για το μεγαλύτερο μέρος της ζωής μου, οι τεχνολογίες που περιβάλλουν την εργασία μου έχουν αλλάξει επανειλημμένα. Οι

πλατφόρμες έχουν αλλάξει. Τα εργαλεία έχουν αλλάξει. Ακόμα και τα ίδια τα μέσα έχουν αλλάξει. Έχω περάσει από κόμικς, κινούμενα σχέδια, τηλεόραση, ανάπτυξη λογισμικού και ανάπτυξη παιχνιδιών. Αν είχα χτίσει την ταυτότητά μου εξ ολοκλήρου γύρω από οποιοδήποτε από αυτά τα πράγματα, υποψιάζομαι ότι το ταξίδι θα είχε τελειώσει πολύ διαφορετικά. Ο λόγος που μπόρεσα να κινηθώ μεταξύ τους είναι επειδή τα βαθύτερα ενδιαφέροντα που οδηγούσαν την εργασία παρέμειναν σχετικά σταθερά ακόμα και όταν οι επιφανειακές λεπτομέρειες εξελίχθηκαν. Η περιέργεια παρέμεινε. Η επιθυμία για μάθηση παρέμεινε. Η γοητεία με τους κόσμους παρέμεινε. Η πεποίθηση ότι κάθε έργο θα μπορούσε να διδάξει κάτι παρέμεινε. Αυτά τα ενδιαφέροντα επέζησαν επειδή δεν εξαρτώνταν ποτέ από μια συγκεκριμένη τεχνολογία ή επιχειρηματικό μοντέλο. Υπήρχαν ανεξάρτητα από τις περιστάσεις και παρείχαν συνέχεια σε περιόδους δραματικών αλλαγών.

Όταν σκέφτομαι τα επόμενα είκοσι χρόνια της Paezo Hellas, αυτά είναι τα πράγματα που με νοιάζει περισσότερο. Όχι αν ένα συγκεκριμένο παιχνίδι θα πετύχει ή θα αποτύχει. Ούτε αν μια συγκεκριμένη πλατφόρμα θα ανέβει ή θα πέσει. Ούτε καν αν ένα συγκεκριμένο έργο θα γίνει πιο εμπορικά επιτυχημένο από ένα άλλο. Αυτά τα αποτελέσματα έχουν σημασία, αλλά είναι δύσκολο να ελεγχθούν και ακόμη πιο δύσκολο να προβλεφθούν. Αυτό που μπορεί να επηρεαστεί είναι η κουλτούρα που περιβάλλει το έργο, οι αξίες που καθοδηγούν τις αποφάσεις, η προθυμία για συνέχιση της μάθησης και η ικανότητα να παραμένει κανείς περίεργος ακόμα και μετά την επίτευξη ενός μέτρου επιτυχίας.

Αυτή η προοπτική αποκτά ιδιαίτερη σημασία κατά την κατασκευή κόσμων. Προηγούμενα κεφάλαια εξερεύνησαν την αυξανόμενη γοητεία μου για την κατασκευή κόσμων και τη συνειδητοποίηση ότι πολλές από τις δημιουργικές μου αναζητήσεις συνέκλιναν προς αυτόν τον στόχο πολύ πριν τον αναγνωρίσω συνειδητά. Αυτό που με συναρπάζει τώρα είναι ότι οι κόσμοι συμπεριφέρονται πολύ διαφορετικά από τα προϊόντα. Τα προϊόντα ολοκληρώνονται. Οι κόσμοι εξελίσσονται. Τα προϊόντα έχουν ημερομηνίες κυκλοφορίας. Οι κόσμοι συσσωρεύουν ιστορία. Τα

προϊόντα τελικά γίνονται μέρος του παρελθόντος. Οι κόσμοι συνεχίζουν να δημιουργούν δυνατότητες πολύ μετά την αρχική τους δημιουργία. Το Neoblazer είναι ίσως το πιο ξεκάθαρο παράδειγμα αυτής της αρχής στο δικό μου έργο. Το σύμπαν έχει ήδη αναπτυχθεί πολύ πέρα από την αρχική ιδέα που το ενέπνευσε. Νέες τοποθεσίες έχουν εμφανιστεί. Νέες ιστορίες έχουν αναδυθεί. Νέες δυνατότητες συνεχίζουν να παρουσιάζονται. Κάθε φορά που νομίζω ότι καταλαβαίνω τα όρια του περιβάλλοντος, εμφανίζεται ένα άλλο ερώτημα που διευρύνει αυτά τα όρια περαιτέρω. Από πολλές απόψεις, ο κόσμος μοιάζει λιγότερο με μια ολοκληρωμένη δημιουργία και περισσότερο με μια συνεχή συζήτηση μεταξύ ιδεών.

Υποψιάζομαι ότι το ίδιο ισχύει και για τους δημιουργικούς οργανισμούς. Οι άνθρωποι συχνά μιλούν για τις εταιρείες σαν να είναι στατικές οντότητες, αλλά η εμπειρία μου έχει δείξει το αντίθετο. Οι οργανισμοί εξελίσσονται ανάλογα με τις περιστάσεις, τις ευκαιρίες και τους ανθρώπους που συμμετέχουν σε αυτούς. Η Paezo Hellas του σήμερα δεν είναι η ίδια οργάνωση που υπήρχε κατά τη διάρκεια του Tethorax. Εποχή των Softworks , ούτε θα έπρεπε να είναι. Η ανάπτυξη απαιτεί προσαρμογή. Η πρόκληση είναι να διατηρηθεί η συνέχεια, επιτρέποντας παράλληλα την εξέλιξη. Η υπερβολική ακαμψία δημιουργεί στασιμότητα. Η υπερβολική αλλαγή καταστρέφει την ταυτότητα. Οι πιο ενδιαφέροντες οργανισμοί καταφέρνουν με κάποιο τρόπο να εξισορροπήσουν και τα δύο, μεταφέροντας τα μαθήματα του παρελθόντος χωρίς να παγιδεύονται σε αυτά.

Αυτή η ισορροπία είναι ένας από τους λόγους που διστάζω να κάνω μεγαλεπήβολες προβλέψεις για το μέλλον. Είκοσι χρόνια είναι ένας εξαιρετικός χρόνος. Ολόκληρες καριέρες ξεκινούν και τελειώνουν μέσα σε αυτό το διάστημα. Αναδύονται τεχνολογίες που κανείς δεν περίμενε. Οι βιομηχανίες μεταμορφώνονται. Οι πολιτισμικές προτεραιότητες αλλάζουν. Νέες γενιές φτάνουν με διαφορετικές προσδοκίες και διαφορετικούς τρόπους ενασχόλησης με τη δημιουργική εργασία. Το να προσποιούμαστε ότι γνωρίζουμε ακριβώς πώς θα μοιάζει η Paezo Hellas

στο τέλος αυτού του ταξιδιού θα απαιτούσε ένα επίπεδο βεβαιότητας που απλά δεν κατέχω. Αυτό που μπορώ να πω με σιγουριά είναι ότι τα ερωτήματα που βασανίζουν τον οργανισμό σήμερα είναι απίθανο να εξαφανιστούν. Πώς χτίζουμε κόσμους που προκαλούν την περιέργεια; Πώς συνεχίζουμε να μαθαίνουμε χωρίς να παγιδευόμαστε από προηγούμενες επιτυχίες; Πώς δημιουργούμε έργο που παραμένει ουσιαστικό ανεξάρτητα από τις μεταβαλλόμενες τάσεις; Πώς διατηρούμε το πνεύμα του πειραματισμού που καθοδηγεί το στούντιο από την αρχή, ενώ ταυτόχρονα γινόμαστε πιο ικανοί, πιο έμπειροι και πιο φιλόδοξοι;

Αυτά τα ερωτήματα παραμένουν πολύτιμα ακριβώς επειδή δεν έχουν τελικές απαντήσεις. Κάθε σημαντικό στάδιο της καριέρας μου ξεκίνησε με μια ερώτηση και όχι με μια απάντηση. Η περιέργεια οδήγησε σε πειραματισμούς, ο πειραματισμός οδήγησε σε έργα και τα έργα οδήγησαν σε ευκαιρίες που θα ήταν αδύνατο να προβλεφθούν εκ των προτέρων. Κοιτάζοντας πίσω, οι πιο μεταμορφωτικές στιγμές σπάνια προέκυψαν από τη βεβαιότητα. Προέκυψαν επειδή ήμουν πρόθυμος να επιδιώξω μια αβεβαιότητα για αρκετό καιρό ώστε να μάθω κάτι από αυτήν. Αν υπάρχει ένα συνεπές νήμα που συνδέει τα διαφορετικά στάδια του ταξιδιού μου, δεν είναι μια προσεκτικά κατασκευασμένη πρόβλεψη για το μέλλον, αλλά μια συνεχής επιθυμία να μάθω, να εξερευνήσω άγνωστα εδάφη και να χτίσω κόσμους ικανούς να ανταμείψουν αυτήν την εξερεύνηση. Οι λεπτομέρειες γύρω από αυτή την επιδίωξη έχουν αλλάξει επανειλημμένα με την πάροδο των ετών, αλλά το υποκείμενο κίνητρο έχει παραμείνει αξιοσημείωτα σταθερό.

Όταν σκέφτομαι τα επόμενα είκοσι χρόνια, δεν φαντάζομαι μια ολοκληρωμένη εικόνα να περιμένει κάπου στο βάθος. Φαντάζομαι ερωτήματα που δεν έχουν ακόμη τεθεί, ευκαιρίες που δεν έχουν εμφανιστεί ακόμη και μονοπάτια που είναι προς το παρόν αδύνατο να τα δούμε. Η ιστορία της Paezo Hellas έχει διαμορφωθεί επανειλημμένα από εξελίξεις που δεν θα μπορούσαν να είχαν προβλεφθεί εκ των προτέρων και δεν υπάρχουν πολλοί λόγοι να πιστεύουμε ότι το μέλλον θα εξελιχθεί

διαφορετικά. Εκ των υστέρων, πολλά από τα έργα που είχαν τη μεγαλύτερη σημασία δεν ήταν αυτά που σχεδίαζα από την αρχή, αλλά αυτά που ανακάλυψα ενώ επιδίωκα κάτι άλλο. Αν αυτό το μοτίβο συνεχιστεί, τότε τα πιο ενδιαφέροντα κεφάλαια της ιστορίας μπορεί να βρίσκονται ακόμα μπροστά μας, περιμένοντας κάπου πέρα από τα όρια αυτού που μπορώ να φανταστώ αυτή τη στιγμή.

Μέρος VII

Κεφάλαιο 34: Το Πρόβλημα Με Το "Bigger"

Μεγαλύτερο δεν σημαίνει αυτόματα και καλύτερο. Η πεποίθηση αυτή φαίνεται τόσο λογική επιφανειακά που πολλοί άνθρωποι δεν σταματούν ποτέ να την αμφισβητούν. Ένας μεγαλύτερος προϋπολογισμός πρέπει να είναι καλύτερος από έναν μικρότερο. Μια μεγαλύτερη ομάδα πρέπει να είναι καλύτερη από μια μικρότερη ομάδα. Ένα μεγαλύτερο έργο πρέπει να είναι πιο σημαντικό από ένα μικρότερο έργο. Η επιτυχία, σύμφωνα με αυτή τη λογική, είναι μια διαδικασία συνεχούς επέκτασης. Τα έργα μεγαλώνουν, το κοινό μεγαλώνει, οι φιλοδοξίες μεγαλώνουν και οι ευκαιρίες μεγαλώνουν. Όλα κινούνται προς μία κατεύθυνση. Προς τα πάνω. Για πολύ καιρό, πίστευα κι εγώ κάποια εκδοχή αυτού.

Πώς θα μπορούσα να μην το κάνω; Οι περισσότερες δημιουργικές σταδιοδρομίες φαίνεται να ενισχύουν την ιδέα. Όταν οι άνθρωποι αφηγούνται ιστορίες για την επιτυχία, σπάνια επικεντρώνονται στη μείωση. Εστιάζουν στην ανάπτυξη. Κανείς δεν περιγράφει την ιστορία ενός στούντιο λέγοντας ότι τα έργα του έγιναν μικρότερα, το πεδίο εφαρμογής του έγινε πιο περιορισμένο και οι φιλοδοξίες του έγιναν πιο συγκρατημένες. Η αφήγηση σχεδόν πάντα πλαισιώνεται με όρους κλιμάκωσης. Ο δημιουργός ξεκινάει από μικρά, αποκτά περισσότερους πόρους και τελικά χτίζει κάτι μεγαλύτερο από πριν. Αυτή η εξέλιξη φαίνεται τόσο φυσική που συχνά περνάει απαρατήρητη.

Ωστόσο, όσο περισσότερο χρόνο αφιέρωνα στη δημιουργία παιχνιδιών, τόσο περισσότερο παρατηρούσα κάτι παράξενο. Μερικά από τα πιο πολύτιμα μαθήματα που έμαθα προήλθαν από μικρά έργα και μερικές από τις πιο σημαντικές ευκαιρίες προέκυψαν από μικρά έργα.

Μερικά από τα πιο επικίνδυνα λάθη που έκανα προέκυψαν από έργα που προσπαθούσαν να γίνουν μεγαλύτερα από όσο χρειάζονταν.

Το "Sea of Corruption" ήταν ίσως η πρώτη φορά που ήρθα αντιμέτωπος με αυτήν την πραγματικότητα άμεσα. Νωρίτερα σε αυτό το βιβλίο περιέγραψα το έργο ως ένα από τα πιο φιλόδοξα εγχειρήματα των πρώτων χρόνων της καριέρας μου. Περιείχε έναν μεγαλύτερο κόσμο, περισσότερα συστήματα, περισσότερο περιεχόμενο και ένα ευρύτερο δημιουργικό όραμα από οτιδήποτε είχα επιχειρήσει προηγουμένως. Εκείνη την εποχή, αυτή η επέκταση έμοιαζε με πρόοδο. Γινόμουν ένας πιο ικανός προγραμματιστής. Επομένως, φαινόταν λογικό τα ίδια τα έργα να γίνουν ολοένα και πιο φιλόδοξα. Μεγαλύτεροι κόσμοι σήμαιναν μεγαλύτερες δυνατότητες. Περισσότερα συστήματα σήμαιναν μεγαλύτερο βάθος. Περισσότερο περιεχόμενο σήμαινε μια πλουσιότερη εμπειρία. Το πρόβλημα δεν ήταν ότι αυτές οι υποθέσεις ήταν εντελώς λανθασμένες. Το πρόβλημα ήταν ότι ήταν ελλιπείς.

Κάθε αύξηση στην κλίμακα εισάγει νέες μορφές πολυπλοκότητας. Ένας μεγαλύτερος κόσμος απαιτεί περισσότερο περιεχόμενο. Περισσότερο περιεχόμενο απαιτεί περισσότερο χρόνο ανάπτυξης. Περισσότερος χρόνος ανάπτυξης δημιουργεί πρόσθετες ευκαιρίες για λάθη, καθυστερήσεις και απρόβλεπτες προκλήσεις. Τα νέα συστήματα αλληλεπιδρούν με τα υπάρχοντα συστήματα με απρόβλεπτους τρόπους. Οι τεχνικές απαιτήσεις αυξάνονται. Οι οργανωτικές απαιτήσεις αυξάνονται. Οι δημιουργικές αποφάσεις γίνονται πιο δύσκολες επειδή κάθε επιλογή επηρεάζει μεγαλύτερο αριθμό διασυνδεδεμένων στοιχείων.

Αυτό που αρχικά φαίνεται να είναι μια απλή αύξηση της ικανότητας, συχνά μετατρέπεται σε μια εκθετική αύξηση της πολυπλοκότητας.

Εκείνη την εποχή, δεν είχα την απαραίτητη εμπειρία για να εκτιμήσω πλήρως αυτή τη διάκριση. Όπως πολλοί δημιουργοί, επικεντρώθηκα κυρίως σε όσα κατέστησαν δυνατά τα μεγαλύτερα έργα και όχι σε αυτά που απαιτούσαν σε αντάλλαγμα. Κοιτάζοντας πίσω, νομίζω ότι αυτή είναι μια συνηθισμένη παγίδα. Η φιλοδοξία τείνει να αποκαλύπτει ευκαιρίες πιο καθαρά από το κόστος. Φανταζόμαστε τον

ολοκληρωμένο κόσμο. Φανταζόμαστε το ολοκληρωμένο παιχνίδι. Φανταζόμαστε το κοινό να βιώνει τα πάντα ακριβώς όπως έχουν σχεδιαστεί. Αυτό που παραμένει πιο δύσκολο να απεικονιστεί είναι η μακρά αλυσίδα προβλημάτων που πρέπει να λυθούν πριν φτάσουμε σε αυτόν τον προορισμό.

Αυτή η συνειδητοποίηση δεν ήρθε μονομιάς. Προέκυψε σταδιακά μέσα από επαναλαμβανόμενες συναντήσεις με τις πρακτικές πραγματικότητες της ανάπτυξης. Τα εργαστηριακά χρόνια είχαν ήδη υποδείξει το μάθημα. Πολλά από αυτά τα έργα ήταν σκόπιμα μικρά. Εκείνη την εποχή, θεωρούσα το περιορισμένο τους πεδίο εφαρμογής κυρίως ως συνέπεια των περιστάσεων. Μάθαινα. Πειραματιζόμουν. Δούλευα μέσα σε περιορισμούς. Ωστόσο, εκ των υστέρων, αυτοί οι περιορισμοί δεν ήταν απλώς εμπόδια. Ήταν δάσκαλοι. Ένα μικρό έργο επιβάλλει σαφήνεια.

Όταν οι πόροι είναι περιορισμένοι, κάθε απόφαση γίνεται πιο ορατή. Κάθε μηχανισμός πρέπει να δικαιολογεί την ύπαρξή του. Κάθε χαρακτηριστικό ανταγωνίζεται για την προσοχή. Υπάρχει λιγότερος χώρος για να κρυφτεί κανείς πίσω από την κλίμακα. Οι αδύναμες ιδέες δεν μπορούν να θαφτούν κάτω από βουνά περιεχομένου επειδή δεν υπάρχουν διαθέσιμα βουνά περιεχομένου. Το έργο επιτυγχάνει ή αποτυγχάνει με βάση τη δύναμη των θεμελιωδών του στοιχείων.

Αυτός είναι ένας από τους λόγους για τους οποίους το Gluttony παραμένει ένα τόσο σημαντικό ορόσημο στη μνήμη μου, παρά τη σχετική απλότητά του. Το παιχνίδι δεν πέτυχε επειδή ήταν τεράστιο. Πέτυχε επειδή λειτούργησε. Η κεντρική ιδέα ήταν αμέσως κατανοητή. Η εκτέλεση ήταν στοχευμένη. Το εύρος παρέμεινε ανάλογο με τους διαθέσιμους πόρους. Κοιτάζοντας πίσω τώρα, νομίζω ότι το έργο με δίδαξε ένα σημαντικό μάθημα πολύ πριν αποκτήσω την εμπειρία για να το αναγνωρίσω. Η κλίμακα δεν μπορεί να διασώσει τα αδύναμα θεμελιώδη στοιχεία. Αν μη τι άλλο, τα μεγαλύτερα έργα συχνά ενισχύουν τις υποκείμενες αδυναμίες απλώνοντάς τες σε μια μεγαλύτερη επιφάνεια. Το Neoblazer : Corpo Run ενίσχυσε αυτό το μάθημα χρόνια αργότερα.

Από καθαρά τεχνικής άποψης, το Corpo Run δεν ήταν το μεγαλύτερο project στο οποίο είχα ποτέ εργαστεί. Δεν περιείχε τις εκτεταμένες φιλοδοξίες δημιουργίας κόσμου του κύριου project Neoblazer . Δεν προσπάθησε να ανταγωνιστεί τον ανταγωνισμό μέσω του τεράστιου όγκου περιεχομένου. Ωστόσο, πέτυχε κάτι που πολλά μεγαλύτερα projects δεν καταφέρνουν. Βρήκε σαφήνεια. Οι παίκτες το κατάλαβαν αμέσως. Ο στόχος ήταν προφανής. Η εμπειρία ήταν εστιασμένη. Το παιχνίδι ήξερε ακριβώς τι ήθελε να είναι.

Αυτό που με συναρπάζει σε αυτό εκ των υστέρων είναι ότι ο αντίκτυπος του έργου ήταν δυσανάλογα μεγάλος σε σύγκριση με το εύρος του. Το παιχνίδι προσέλκυσε χιλιάδες παίκτες. Εισήγαγε το κοινό στο σύμπαν του Neoblazer . Κέρδισε αναγνώριση που αύξησε σημαντικά την προβολή τόσο του franchise όσο και του στούντιο. Κανένα από αυτά τα αποτελέσματα δεν προέκυψε επειδή το έργο ήταν τεράστιο. Προέκυψαν επειδή το έργο ήταν αποτελεσματικό. Αυτή η παρατήρηση άλλαξε σταδιακά τον τρόπο που σκεφτόμουν την ίδια τη φιλοδοξία.

Νωρίτερα στην καριέρα μου, συχνά αντιμετώπιζα τη φιλοδοξία ως ζήτημα κλίμακας. Τα φιλόδοξα έργα ήταν μεγάλα έργα. Οι φιλόδοξοι δημιουργοί επιδίωκαν ολοένα και πιο εκτεταμένους στόχους. Με την πάροδο του χρόνου, ωστόσο, άρχισα να παρατηρώ μια άλλη μορφή φιλοδοξίας που με ενδιέφερε πολύ περισσότερο. Μερικοί δημιουργοί δεν προσπαθούσαν να δημιουργήσουν μεγαλύτερα πράγματα. Προσπαθούσαν να δημιουργήσουν καλύτερα πράγματα. Η εστίασή τους δεν ήταν η επέκταση αυτή καθαυτή, αλλά η βελτίωση. Ενδιαφέρονταν για το βάθος και όχι για το μέγεθος, για τη σαφήνεια και όχι για τον όγκο, και για την εκτέλεση και όχι για το θέαμα. Η διάκριση μπορεί να φαίνεται ανεπαίσθητη, αλλά παράγει δραματικά διαφορετικά αποτελέσματα.

Ένας δημιουργός που επικεντρώνεται κυρίως στην κλίμακα τελικά αντιμετωπίζει ένα πρόβλημα που δεν μπορεί να λυθεί μέσω της επέκτασης. Κάθε αύξηση του μεγέθους δημιουργεί πρόσθετη

πολυπλοκότητα. Οι ομάδες μεγαλώνουν. Η επικοινωνία γίνεται πιο δύσκολη. Οι κύκλοι ανάπτυξης γίνονται μεγαλύτεροι. Το ρίσκο αυξάνεται. Τελικά, το έργο γίνεται τόσο μεγάλο που η διαχείριση της πολυπλοκότητάς του καταναλώνει τεράστιες ποσότητες ενέργειας. Ο δημιουργός ξοδεύει περισσότερο χρόνο στον συντονισμό συστημάτων παρά στη βελτίωσή τους.

Αντιθέτως, οι δημιουργοί που επικεντρώνονται στη βελτίωση συχνά ανακαλύπτουν ότι οι περιορισμοί μπορούν να γίνουν πλεονεκτήματα. Οι περιορισμοί επιβάλλουν την ιεράρχηση προτεραιοτήτων. Η ιεράρχηση προτεραιοτήτων επιβάλλει τη σαφήνεια. Η σαφήνεια παράγει ισχυρότερες αποφάσεις. Αντί να ρωτάει πόσα μπορούν να προστεθούν, ο δημιουργός αρχίζει να ρωτάει τι πραγματικά έχει σημασία. Το έργο γίνεται μικρότερο από ορισμένες απόψεις και ισχυρότερο από άλλες.

Αυτό δεν σημαίνει ότι τα μεγάλα έργα είναι εγγενώς ελαττωματικά. Ορισμένα δημιουργικά οράματα απαιτούν πραγματικά κλίμακα. Ορισμένοι κόσμοι χρειάζονται χώρο για να αναπνεύσουν. Ορισμένες ιστορίες απαιτούν πολυπλοκότητα. Ορισμένες εμπειρίες δεν μπορούν να υπάρξουν χωρίς σημαντικούς πόρους. Το πρόβλημα προκύπτει όταν η ίδια η κλίμακα γίνεται ο στόχος. Μόλις συμβεί αυτό, η ανάπτυξη παύει να υπηρετεί το έργο και το ίδιο το έργο αρχίζει να υπηρετεί την ανάπτυξη.

Η διάκριση είναι εύκολο να παραβλεφθεί, επειδή οι δημιουργικές βιομηχανίες συχνά ανταμείβουν την ορατή επέκταση. Οι μεγαλύτερες ομάδες δημιουργούν πρωτοσέλιδα. Οι μεγαλύτεροι προϋπολογισμοί προσελκύουν την προσοχή. Τα μεγαλύτερα έργα δημιουργούν εντυπωσιακές καμπάνιες μάρκετινγκ. Η κλίμακα είναι εύκολο να μετρηθεί και να επικοινωνηθεί. Η ποιότητα είναι πολύ πιο δύσκολη. Ένα στούντιο μπορεί να ανακοινώσει το μέγεθος του κόσμου του, τη διάρκεια της καμπάνιας του ή τον αριθμό των ατόμων που εργάζονται σε ένα έργο. Είναι πολύ πιο δύσκολο να ποσοτικοποιηθεί η κομψότητα, η σαφήνεια, η ατμόσφαιρα ή η συναισθηματική απήχηση. Ωστόσο, το κοινό συχνά

ανταποκρίνεται πιο έντονα σε αυτές τις ιδιότητες παρά στην κλιμάκωσή του.

Μερικά από τα πιο αγαπημένα δημιουργικά έργα που έχουν παραχθεί ποτέ είναι εκπληκτικά μέτρια όταν εξετάζονται με καθαρά ποσοτικά μέτρα. Δεν μένουν στη μνήμη επειδή περιείχαν το περισσότερο περιεχόμενο ή απαιτούσαν τους μεγαλύτερους προϋπολογισμούς. Θυμούνται επειδή πέτυχαν κάτι ουσιαστικό με τους πόρους που είχαν στη διάθεσή τους. Οι δημιουργοί τους κατάλαβαν τι άξιζε προσοχής και τι μπορούσε να μείνει πίσω.

Καθώς η Paezo Hellas συνεχίζει να εξελίσσεται, βρέθηκα να επιστρέφω σε αυτήν την ιδέα επανειλημμένα. Ο πειρασμός να κλιμακώσω τα πάντα είναι πάντα παρών. Μεγαλύτεροι κόσμοι. Μεγαλύτερα έργα. Μεγαλύτερες φιλοδοξίες. Μεγαλύτερα σχέδια. Ωστόσο, η εμπειρία με έχει διδάξει ότι η ανάπτυξη δεν είναι εγγενώς ενάρετη. Η ανάπτυξη είναι χρήσιμη μόνο όταν εξυπηρετεί έναν σκοπό. Η πρόκληση είναι να κατανοήσουμε ποιες φιλοδοξίες αξίζουν επέκταση και ποιες απαιτούν βελτίωση.

Αυτή δεν είναι πάντα μια εύκολη διάκριση. Σε πολλές περιπτώσεις, η απάντηση γίνεται ορατή μόνο μέσω της εμπειρίας. Ορισμένες ιδέες αποκαλύπτουν τις δυνατότητές τους όταν τους δίνεται επιπλέον περιθώριο ανάπτυξης. Άλλες αποδυναμώνονται από την περιττή πολυπλοκότητα. Η ευθύνη του δημιουργού είναι να κατανοήσει τη διαφορά. Κάτι τέτοιο απαιτεί την αντίσταση στην υπόθεση ότι το μεγαλύτερο σημαίνει αυτόματα και καλύτερο. Απαιτεί την αναγνώριση ότι η κλίμακα είναι ένα εργαλείο και όχι ένας προορισμός.

Όταν κοιτάζω πίσω στην καριέρα μου, τα έργα που είχαν τη μεγαλύτερη σημασία σπάνια πέτυχαν επειδή ήταν τα μεγαλύτερα πράγματα που μπορούσα να κατασκευάσω. Πέτυχαν επειδή ήταν οι πιο ξεκάθαρες εκφράσεις των ιδεών που προσπαθούσαν να επικοινωνήσουν. Μερικές φορές αυτό απαιτούσε κλίμακα. Μερικές φορές απαιτούσε αυτοσυγκράτηση. Η πρόκληση δεν ήταν ποτέ να προσδιοριστεί πόσο

μεγάλο μπορούσε να γίνει ένα έργο. Η πρόκληση ήταν να κατανοήσουμε πόσο μεγάλο έπρεπε να γίνει για να επιτύχει τον σκοπό του.

Αυτή η διάκριση μπορεί να φαίνεται ασήμαντη, αλλά αλλάζει τα πάντα. Το ένα μονοπάτι αντιμετωπίζει την ανάπτυξη ως στόχο. Το άλλο αντιμετωπίζει την ανάπτυξη ως συνέπεια της κατανόησης του τι πραγματικά απαιτεί η εργασία. Όσο περισσότερο χρόνο αφιερώνω στην κατασκευή παιχνιδιών και κόσμων, τόσο περισσότερο πείθομαι ότι η δεύτερη προσέγγιση παράγει πολύ πιο ενδιαφέροντα αποτελέσματα. Η δημιουργική φιλοδοξία παραμένει απαραίτητη, αλλά η φιλοδοξία χωρίς πειθαρχία έχει την τάση να επεκτείνεται ατελείωτα. Κάποια στιγμή, κάθε δημιουργός πρέπει να αποφασίσει αν επιδιώκει την κλίμακα για χάρη του έργου ή αν επιδιώκει την κλίμακα για χάρη της ίδιας της εργασίας.

Αυτά τα δύο κίνητρα συχνά φαίνονται πανομοιότυπα στην αρχή. Οι διαφορές τους γίνονται ορατές μόνο πολύ αργότερα, όταν το έργο τελικά αποκαλύπτει τι πραγματικά προσπαθούσε να γίνει εξαρχής.

Κεφάλαιο 35: Γιατί Εχουν Σημασία Τα Franchise

Για το μεγαλύτερο μέρος της ζωής μου, σκεφτόμουν με όρους έργων. Αυτή δεν ήταν τόσο μια συνειδητή φιλοσοφία όσο μια φυσική συνέπεια του τρόπου με τον οποίο βιώνεται συνήθως η δημιουργική εργασία. Ένα έργο ξεκινά, η ανάπτυξη λαμβάνει χώρα, το έργο απελευθερώνεται και τελικά η προσοχή μετατοπίζεται σε ό,τι ακολουθεί. Τα βιβλία λειτουργούν με αυτόν τον τρόπο. Οι ταινίες λειτουργούν με αυτόν τον τρόπο. Τα παιχνίδια συχνά λειτουργούν με αυτόν τον τρόπο. Ακόμα και όταν οι δημιουργοί συνδέονται με ένα συγκεκριμένο έργο, συνήθως υπάρχει μια έμμεση κατανόηση ότι το έργο τελικά θα καταλήξει σε ένα συμπέρασμα. Νέες ιδέες θα αναδυθούν. Νέες ευκαιρίες θα εμφανιστούν. Ο κύκλος ξεκινά από την αρχή.

Στην αρχή, αυτή η προσέγγιση μου φαινόταν απόλυτα λογική. Κάθε ολοκληρωμένο έργο αντιπροσώπευε μια νίκη ενάντια στην αβεβαιότητα. Μια ιδέα που προηγουμένως υπήρχε μόνο στη φαντασία μου είχε γίνει πραγματικότητα. Είτε το έργο ήταν μεγάλο είτε μικρό, επιτυχημένο είτε ανεπιτυχές, η ολοκληρωμένη εργασία είχε μια μονιμότητα που έλειπε από τις ημιτελείς ιδέες. Ειδικά κατά τη διάρκεια των εργαστηριακών ετών, αυτή η νοοτροπία αποδείχθηκε εξαιρετικά πολύτιμη. Ο στόχος ήταν η μάθηση. Τα έργα ήταν τα μέσα μέσω των οποίων συνέβαινε αυτή η μάθηση. Μόλις το μάθημα είχε απορροφηθεί, ήταν φυσικό να προχωρήσω στην επόμενη πρόκληση. Ωστόσο, με την πάροδο του χρόνου άρχισα να παρατηρώ ότι ορισμένες ιδέες συμπεριφέρονταν διαφορετικά από άλλες.

Τα περισσότερα έργα απάντησαν στο κεντρικό τους ερώτημα και στη συνέχεια εγκαταστάθηκαν ήσυχα στη θέση τους. Δίδαξαν αυτό που έπρεπε να διδάξουν. Πέτυχαν αυτό που έπρεπε να πετύχουν. Η συμβολή τους στην ανάπτυξή μου παρέμεινε πολύτιμη, αλλά τα ίδια τα έργα έμοιαζαν ολοκληρωμένα. Άλλες ιδέες αρνήθηκαν να συμπεριφερθούν με αυτόν τον τρόπο. Αντί να γίνονται μικρότερες μετά την ολοκλήρωσή τους, φάνηκαν να γίνονται μεγαλύτερες. Αντί να παρέχουν απαντήσεις, δημιούργησαν επιπλέον ερωτήματα. Αντί να νιώθουν ότι έχουν ολοκληρωθεί, δημιούργησαν μια αυξανόμενη αίσθηση ότι υπήρχε ακόμη περισσότερο έδαφος ανεξερεύνητο.

Την πρώτη φορά που συνάντησα αυτό το φαινόμενο, δεν είχα την κατάλληλη γλώσσα για να το περιγράψω. Απλώς παρατήρησα ότι ορισμένοι κόσμοι παρέμεναν ενδιαφέροντες πολύ καιρό αφότου είχα τελειώσει την εργασία μου πάνω σε αυτούς.

Αυτή η παρατήρηση τελικά έγινε μια από τις πιο σημαντικές επιρροές στον τρόπο που σκέφτομαι για τη δημιουργικότητα. Υπάρχει μια θεμελιώδης διαφορά μεταξύ μιας ιδέας που υπάρχει για να υποστηρίξει ένα έργο και μιας ιδέας που υπάρχει για να υποστηρίξει έναν κόσμο. Τα έργα γενικά σχεδιάζονται για να λύσουν συγκεκριμένα προβλήματα. Ένα παιχνίδι εξερευνά έναν μηχανισμό. Μια ιστορία

εξερευνά μια σύγκρουση. Μια ταινία εξερευνά μια αφήγηση. Μόλις επιτευχθούν αυτοί οι στόχοι, η δημιουργική ένταση συχνά επιλύεται. Οι κόσμοι λειτουργούν διαφορετικά. Κάθε απάντηση που παρέχουν δημιουργεί ευκαιρίες για πρόσθετα ερωτήματα. Κάθε τοποθεσία υποδηλώνει την ύπαρξη μιας άλλης τοποθεσίας. Κάθε χαρακτήρας υποδηλώνει την ύπαρξη άλλων χαρακτήρων. Κάθε γεγονός υπονοεί μια ευρύτερη ιστορία που τον περιβάλλει. Το αποτέλεσμα είναι ότι οι κόσμοι έχουν μια ιδιαίτερη τάση να επεκτείνονται.

Αυτός είναι ένας από τους λόγους που σταδιακά γοητεύτηκα από τα franchise, αν και όχι απαραίτητα για τους λόγους που συνήθως υποθέτουν οι άνθρωποι. Όταν οι περισσότεροι άνθρωποι ακούν τη λέξη franchise, σκέφτονται αμέσως τις επιχειρήσεις. Σκέφτονται την πνευματική ιδιοκτησία. Σκέφτονται τις συνέχειες, τα εμπορεύματα, τις προσαρμογές, τις συμφωνίες αδειοδότησης και την εμπορική ανάπτυξη. Όλα αυτά τα πράγματα είναι σίγουρα πραγματικά, αλλά ποτέ δεν ήταν η πτυχή που με ενδιέφερε περισσότερο. Αυτό που με συναρπάζει στα franchise δεν είναι το εμπορικό τους δυναμικό. Είναι το δημιουργικό τους δυναμικό. Ένα franchise είναι αυτό που συμβαίνει όταν ένας κόσμος γίνεται πολύ μεγάλος για να χωρεθεί από ένα μόνο έργο.

Αυτή η συνειδητοποίηση μου πήρε χρόνια για να την κατανοήσω πλήρως, επειδή η δική μου καριέρα ξεκίνησε με μεμονωμένα έργα. Κάθε έργο είχε τη δική του ταυτότητα. Κάθε παιχνίδι είχε τον δικό του σκοπό. Τα όρια που χώριζαν τη μία δημιουργία από την άλλη ήταν σχετικά σαφή. Ακόμα και όταν οι ιδέες προχωρούσαν από έργο σε έργο, τα ίδια τα έργα παρέμεναν διακριτά. Με την πάροδο του χρόνου, ωστόσο, διαπίστωσα ότι ενδιαφερόμουν όλο και περισσότερο για ερωτήματα που δεν μπορούσαν να εξερευνηθούν πλήρως στα όρια ενός μόνο παιχνιδιού. Η δημιουργία κόσμου έπαιξε σημαντικό ρόλο σε αυτή την αλλαγή.

Προηγούμενα κεφάλαια εξέτασαν πώς το ενδιαφέρον μου για την οικοδόμηση κόσμου εντάθηκε σταδιακά κατά την ανάπτυξη έργων όπως το Sea of Corruption και τελικά το Neoblazer . Αυτό που δεν εκτίμησα πλήρως εκείνη την εποχή ήταν ότι η οικοδόμηση κόσμου ενθαρρύνει

φυσικά την σκέψη του franchise. Τη στιγμή που ένας δημιουργός αρχίζει να θέτει ερωτήματα για το τι υπάρχει πέρα από την άμεση ιστορία, τα όρια του έργου αρχίζουν να επεκτείνονται. Τι συμβαίνει στις γειτονικές πόλεις; Ποια ιστορικά γεγονότα διαμόρφωσαν το παρόν; Ποιες άλλες ιστορίες συμβαίνουν ταυτόχρονα αλλού στον κόσμο; Τι συμβαίνει πριν από την αρχή και μετά το τέλος;

Κάθε απάντηση δημιουργεί ένα ακόμη άνοιγμα. Κάθε άνοιγμα αποκαλύπτει πρόσθετες δυνατότητες. Η διαδικασία μπορεί να συνεχιστεί σχεδόν επ' αόριστον.

Το Neoblazer έγινε το πιο ξεκάθαρο παράδειγμα αυτού του φαινομένου στο δικό μου έργο. Η αρχική ιδέα ήταν σχετικά απλή. Ωστόσο, καθώς η ανάπτυξη προχωρούσε, το ίδιο το σκηνικό άρχισε να τραβάει περισσότερη προσοχή από εμένα από οποιαδήποτε μεμονωμένη ιστορία που περιλαμβανόταν σε αυτό . Το Sulak City ήταν ενδιαφέρον. Το Binary Express ήταν ενδιαφέρον. Οι ευρύτερες οικονομικές, πολιτικές και κοινωνικές δομές που περιβάλλουν τον κόσμο ήταν ενδιαφέρουσες. Οι μεμονωμένοι χαρακτήρες ήταν ενδιαφέροντες όχι μόνο λόγω του ρόλου τους σε μια συγκεκριμένη αφήγηση, αλλά και λόγω του ευρύτερου περιβάλλοντος που τους είχε διαμορφώσει.

Κάποια στιγμή, συνειδητοποίησα ότι δεν σκεφτόμουν πλέον αποκλειστικά ένα παιχνίδι. Σκεφτόμουν ένα σκηνικό.

Αυτή η διάκριση μπορεί να ακούγεται ασήμαντη, αλλά αλλάζει ριζικά τη δημιουργική διαδικασία. Ένα παιχνίδι τελικά φτάνει στην ολοκλήρωσή του. Ένα σκηνικό όχι. Υπάρχουν πάντα επιπλέον ιστορίες να διηγηθούν, επιπλέον προοπτικές να εξερευνήσουν και επιπλέον ερωτήματα να διερευνήσουν. Η σχέση του δημιουργού με το έργο αλλάζει επειδή ο στόχος δεν περιορίζεται πλέον στην παροχή μίας μόνο εμπειρίας. Αντίθετα, ο στόχος γίνεται η διατήρηση ενός κόσμου ικανού να δημιουργήσει πολλές εμπειρίες. Αυτό που με εξέπληξε περισσότερο ήταν το πόσο φυσικά ανταποκρίθηκε το κοινό σε αυτήν την προσέγγιση.

Τα προηγούμενα κεφάλαια συζήτησαν τον σχηματισμό κοινοτήτων και τους λόγους για τους οποίους ορισμένοι κόσμοι προσελκύουν συνεχή

αλληλεπίδραση. Κοιτάζοντας πίσω, νομίζω ότι η οικοδόμηση κόσμου έπαιξε μεγαλύτερο ρόλο σε αυτή τη διαδικασία από ό,τι αρχικά είχα συνειδητοποιήσει. Οι άνθρωποι σπάνια σχηματίζουν κοινότητες μόνο γύρω από το περιεχόμενο. Σχηματίζουν κοινότητες γύρω από μέρη που θέλουν να επισκεφτούν ξανά. Επενδύονται σε περιβάλλοντα που φαίνονται μεγαλύτερα από οποιαδήποτε μεμονωμένη ιστορία. Η έλξη δεν είναι απλώς η κατανάλωση μιας αφήγησης. Η έλξη είναι η αφιέρωση χρόνου μέσα σε έναν κόσμο που φαίνεται ικανός να παράγει αμέτρητες αφηγήσεις.

Αυτή η παρατήρηση με βοήθησε να καταλάβω γιατί ορισμένα φανταστικά σύμπαντα παραμένουν πολιτισμικά επίκαιρα για δεκαετίες, ενώ άλλα ξεθωριάζουν λίγο μετά την κυκλοφορία τους. Οι διαχρονικοί κόσμοι σπάνια εξαντλούνται από μία μόνο ιστορία. Αντίθετα, δημιουργούν την εντύπωση ότι αμέτρητες ιστορίες παραμένουν ανείπωτες. Το κοινό αναπτύσσει σχέσεις όχι μόνο με τους χαρακτήρες ή τις πλοκές, αλλά και με το ίδιο το σκηνικό. Ο κόσμος γίνεται το αξιοθέατο.

Μόλις αυτή η συνειδητοποίηση έγινε ορατή, πολλές από τις προηγούμενες δημιουργικές μου αποφάσεις άρχισαν να βγάζουν περισσότερο νόημα. Έργα που αρχικά φαίνονταν άσχετα μεταξύ τους ξαφνικά αποκάλυψαν κοινά στοιχεία. Την επαναλαμβανόμενη γοητεία της εξερεύνησης. Η έμφαση στην κοσμοδόμηση . Η τάση να κάνω ερωτήσεις που εκτείνονται πέρα από την άμεση αφήγηση. Αυτά τα ενδιαφέροντα με ώθησαν σιωπηλά προς τη σκέψη του franchise πολύ πριν το αναγνωρίσω συνειδητά.

Είναι σημαντικό ότι αυτό δεν σημαίνει ότι κάθε έργο πρέπει να γίνει franchise.

Στην πραγματικότητα, υποψιάζομαι ότι πολλά έργα βλάπτονται από προσπάθειες να αναγκαστούν να αναλάβουν αυτόν τον ρόλο. Ορισμένες ιδέες αξιοποιούν πλήρως τις δυνατότητές τους μέσα σε ένα μόνο έργο. Η δύναμή τους πηγάζει από την πληρότητά τους. Η επέκτασή τους πέρα από τα φυσικά τους όρια μπορεί να αποδυναμώσει

τις ιδιότητες που τις έκαναν αποτελεσματικές εξαρχής. Ο στόχος δεν είναι να μετατραπεί κάθε έργο σε μια ατελείωτη σειρά από συνέχειες. Ο στόχος είναι να αναγνωριστεί πότε ένας κόσμος διαθέτει αρκετό βάθος για να δικαιολογήσει περαιτέρω εξερεύνηση.

Αυτή η διάκριση έχει σημασία επειδή τα franchise συχνά παρερμηνεύονται ως πράξεις επέκτασης, ενώ στην πραγματικότητα είναι πράξεις διατήρησης. Ένας δημιουργός δεν συνεχίζει να επιστρέφει σε έναν κόσμο απλώς και μόνο επειδή είναι εμπορικά επιτυχημένος. Τουλάχιστον, όχι αν το έργο πρόκειται να παραμείνει ενδιαφέρον. Ο δημιουργός επιστρέφει επειδή εξακολουθούν να υπάρχουν ουσιαστικά ερωτήματα που παραμένουν αναπάντητα. Ο κόσμος συνεχίζει να δημιουργεί δυνατότητες. Νέες προοπτικές αναδύονται. Νέες ιστορίες γίνονται ορατές. Το σκηνικό παραμένει δημιουργικά γόνιμο.

Όσο περισσότερο χρόνο αφιερώνω στο Neoblazer , τόσο περισσότερο εκτιμώ αυτή τη διάκριση. Το franchise δεν είναι πολύτιμο επειδή επιτρέπει την ύπαρξη επιπλέον παιχνιδιών. Είναι πολύτιμο επειδή παρέχει ένα πλαίσιο μέσα στο οποίο οι ιδέες μπορούν να συνεχίσουν να εξελίσσονται. Τα μεμονωμένα έργα μπορούν να πειραματιστούν με διαφορετικούς μηχανισμούς, είδη, προοπτικές και θέματα, ενώ παράλληλα συμβάλλουν σε έναν κοινό κόσμο. Το σκηνικό γίνεται ένα είδος δημιουργικής υποδομής, υποστηρίζοντας εξερευνήσεις που θα ήταν αδύνατες αν κάθε έργο έπρεπε να ξεκινήσει από το μηδέν.

Από πολλές απόψεις, αυτό αντικατοπτρίζει την ευρύτερη εξέλιξη της ίδιας της Paezo Hellas. Τα προηγούμενα κεφάλαια εξερεύνησαν πώς το στούντιο σταδιακά μεταμορφώθηκε από μια συλλογή ασύνδετων έργων σε κάτι που διαθέτει συνέχεια στο χρόνο. Τα franchise λειτουργούν σύμφωνα με μια παρόμοια αρχή. Επιτρέπουν σε ιδέες, μαθήματα, χαρακτήρες και περιβάλλοντα να συσσωρεύονται αντί να εξαφανίζονται. Κάθε έργο συμβάλλει σε κάτι μεγαλύτερο από τον εαυτό του. Ο κόσμος γίνεται πλουσιότερος επειδή θυμάται τι προηγήθηκε.

Κοιτάζοντας πίσω τώρα, νομίζω ότι ένας από τους λόγους που τα franchise έγιναν τόσο σημαντικά για μένα είναι ότι λύνουν ένα

πρόβλημα που αντιμετώπιζα σε όλη μου την καριέρα χωρίς να το κατανοώ πλήρως. Τα μεμονωμένα έργα είναι προσωρινά. Όσο επιτυχημένα κι αν γίνουν, τελικά καταλήγουν σε ένα συμπέρασμα. Οι κόσμοι, ωστόσο, έχουν τη δυνατότητα να συνεχίσουν να εξελίσσονται πολύ μετά το τέλος οποιουδήποτε μεμονωμένου έργου. Διατηρούν τις δυνατότητες. Διατηρούν τα ερωτήματα. Το πιο σημαντικό, διατηρούν την περιέργεια.

Και η περιέργεια, περισσότερο από οποιοδήποτε συγκεκριμένο παιχνίδι, μηχανισμό, τεχνολογία ή επιχειρηματικό μοντέλο, υπήρξε η πιο συνεπής δύναμη που καθοδηγούσε τη δημιουργική μου ζωή. Τα έργα έρχονται και παρέρχονται. Οι πλατφόρμες ανεβαίνουν και παρακμάζουν. Ολόκληρες βιομηχανίες μεταμορφώνονται. Ωστόσο, η περιέργεια παραμένει αξιοσημείωτα ανθεκτική. Συνεχίζει να θέτει ερωτήματα πολύ καιρό αφότου τα μεμονωμένα έργα έχουν ολοκληρώσει την απάντησή τους. Τα franchise έχουν σημασία επειδή παρέχουν ένα σπίτι για αυτή την περιέργεια. Δημιουργούν χώρους αρκετά μεγάλους για να συνεχιστεί η εξερεύνηση, επιτρέποντας στους κόσμους να αναπτύσσονται παράλληλα με τους ανθρώπους που τα κατασκευάζουν.

Όσο μεγαλώνω, τόσο περισσότερο υποψιάζομαι ότι αυτή είναι η πραγματική αξία ενός franchise. Δεν είναι ένας μηχανισμός επανάληψης των επιτυχιών του παρελθόντος. Είναι ένα πλαίσιο για τη συνέχιση μιας συζήτησης που δεν έχει ακόμη φτάσει στο τέλος της. Κάποιοι κόσμοι εξαντλούνται γρήγορα. Άλλοι συνεχίζουν να αποκαλύπτουν νέες δυνατότητες για χρόνια ή και δεκαετίες. Η πρόκληση για έναν δημιουργό είναι να μάθει να αναγνωρίζει τη διαφορά.

Όταν συμβαίνει αυτό, η σχέση μεταξύ έργων και κόσμων αρχίζει να αντιστρέφεται. Τα μεμονωμένα έργα δεν υπάρχουν πλέον αποκλειστικά για τον εαυτό τους. Γίνονται παράθυρα σε ένα μεγαλύτερο περιβάλλον, προσωρινές ευκαιρίες για να εξερευνήσετε μια γωνιά ενός κόσμου που εξακολουθεί να περιέχει αμέτρητες ανεξερεύνητες περιοχές. Το έργο τελειώνει. Ο κόσμος παραμένει. Και όσο συνεχίζουν να αναδύονται

ουσιαστικά ερωτήματα από αυτόν τον κόσμο, θα υπάρχει πάντα ένας άλλος λόγος για να επιστρέψετε.

Κεφάλαιο 36: Ο Μύθος Της Μεγάλης Επιτιχίας

Οι δημιουργικές βιομηχανίες πάντα γοητεύονταν από ιστορίες ξαφνικής επιτυχίας. Όλοι έχουν ακούσει κάποια παραλλαγή της ιστορίας. Ένας δημιουργός αγωνίζεται στην αφάνεια για χρόνια πριν μια και μόνο ευκαιρία αλλάξει τα πάντα. Ένας ηθοποιός αναλαμβάνει έναν καθοριστικό ρόλο. Ένας μουσικός κυκλοφορεί ένα πρωτοποριακό άλμπουμ. Ένας συγγραφέας δημοσιεύει ένα μπεστ σέλερ μυθιστόρημα. Ένας προγραμματιστής παιχνιδιών λανσάρει έναν επιτυχημένο τίτλο. Η αφήγηση είναι ελκυστική επειδή είναι απλή. Η επιτυχία εμφανίζεται ως μια στιγμή. Πριν από τη στιγμή, η ζωή κοιτάζει προς τη μία πλευρά. Μετά τη στιγμή, η ζωή κοιτάζει προς την άλλη. Η ιστορία είναι εύκολο να την πεις, εύκολο να την καταλάβεις και εύκολο να την θυμηθείς επειδή συμπιέζει χρόνια αβεβαιότητας σε ένα μόνο δραματικό σημείο καμπής. Το πρόβλημα είναι ότι η πραγματικότητα σπάνια ξεδιπλώνεται τόσο ομαλά.

Κοιτάζοντας πίσω στην καριέρα μου, μπορώ σίγουρα να εντοπίσω στιγμές που φαινόντουσαν σημαντικές εξωτερικά. Η εργασία μου στην Epic Games ήταν μία. Η αναγνώριση που έλαβε το Neoblazer : Corpo Run ήταν μια άλλη. Ο σχηματισμός ενός αυξανόμενου κοινού γύρω από το Neoblazer άλλαξε πολλά πράγματα. Ακόμα και παλαιότερα projects όπως το Captain Dodger δημιούργησαν ευκαιρίες που δεν θα υπήρχαν διαφορετικά. Αν κάποιος ήταν αποφασισμένος να πει την ιστορία μου μέσα από το πρίσμα σημαντικών ανακαλύψεων, δεν θα είχε έλλειψη υποψηφίων. Υπάρχουν αρκετά ορόσημα διάσπαρτα σε όλο το χρονοδιάγραμμα για να δημιουργήσουν μια πειστική αφήγηση για ξαφνικούς μετασχηματισμούς και καθοριστικές στιγμές.

Το ενδιαφέρον είναι ότι κανένα από αυτά τα γεγονότα δεν μου φάνηκε ιδιαίτερα ξαφνικό όσο τα βίωνα.

Σίγουρα ένιωθαν σημαντικά, αλλά σπάνια ένιωθαν απομονωμένα. Κάθε ένα φαινόταν συνδεδεμένο με μια μακρά αλυσίδα προηγούμενων αποφάσεων, προηγούμενων έργων, προηγούμενων αποτυχιών και προηγούμενων πειραμάτων. Όσο περισσότερο απομακρύνομαι από αυτές τις στιγμές και όσο περισσότερο αποστασιοποιούμαι από αυτές, τόσο πιο δύσκολο γίνεται να εντοπίσω ένα μόνο γεγονός που αξίζει αποκλειστική αναγνώριση για οτιδήποτε ακολούθησε. Κάθε ορόσημο φαίνεται να συνδέεται με ένα άλλο ορόσημο. Κάθε ευκαιρία φαίνεται να συνδέεται με προηγούμενες ευκαιρίες. Η σημαντική ανακάλυψη, αφού εξεταστεί προσεκτικά, αρχίζει να διαλύεται σε μια πολύ μεγαλύτερη διαδικασία.

Ο ευκολότερος τρόπος για να το καταλάβετε αυτό είναι να φανταστείτε να αφαιρείτε εντελώς ορισμένα κεφάλαια από την ιστορία. Τι θα συμβεί αν το Gluttony δεν υπάρξει ποτέ; Τι θα συμβεί αν τα εργαστηριακά χρόνια δεν συμβούν ποτέ; Τι θα συμβεί αν ο Captain Dodger δεν αναπτυχθεί ποτέ; Τι θα συμβεί αν το Sea of Corruption δεν διδάξει ποτέ τα μαθήματα που δίδαξε; Τι θα συμβεί αν το Neoblazer παραμείνει μια ημιτελής ιδέα αντί να γίνει ένα έργο; Όσο πιο πίσω επεκτείνεται η αλυσίδα, τόσο πιο δύσκολο γίνεται να απομονωθεί ένα μόνο σημείο καμπής. Αφαιρώντας αρκετές από αυτές τις προηγούμενες εμπειρίες, πολλές από τις μεταγενέστερες ευκαιρίες παύουν να υπάρχουν εντελώς. Αυτό που αρχικά φαίνεται να είναι μια σημαντική ανακάλυψη αρχίζει να μοιάζει περισσότερο με το ορατό αποτέλεσμα ετών αλληλένδετων εξελίξεων.

Αυτή η συνειδητοποίηση γινόταν ολοένα και πιο ξεκάθαρη για μένα καθώς προχωρούσε η καριέρα μου. Κάθε φορά που συνέβαινε κάτι θετικό, οι άνθρωποι επικεντρώνονταν φυσικά στο ορατό αποτέλεσμα. Το βραβείο είχε σημασία επειδή ήταν ορατό. Η αναγνώριση είχε σημασία επειδή ήταν ορατή. Το κοινό είχε σημασία επειδή ήταν ορατό. Ωστόσο, όσο περισσότερο σκεφτόμουν αυτές τις στιγμές, τόσο λιγότερο

πεπεισμένος γινόμουν ότι αντιπροσώπευαν την πραγματική πηγή της αλλαγής. Τις περισσότερες φορές, φαινόταν να λειτουργούν ως επιβεβαίωση ότι μια διαδικασία που βρισκόταν ήδη σε εξέλιξη είχε φτάσει σε ένα σημείο όπου άλλοι άνθρωποι μπορούσαν επιτέλους να τη δουν. Η ίδια η διαδικασία συνήθως ξεκινούσε χρόνια νωρίτερα, κρυμμένη κάτω από έργα που φαίνονταν ασήμαντα εκείνη την εποχή.

Το Captain Dodger αποτελεί ένα χρήσιμο παράδειγμα, επειδή συχνά το θυμάμαι ως ένα σημείο καμπής στην καριέρα μου. Από πολλές απόψεις, αυτή η περιγραφή είναι ακριβής. Το έργο προσέλκυσε την προσοχή. Δημιούργησε ευκαιρίες. Διεύρυνε τους ορίζοντές μου ως προγραμματιστή. Ωστόσο, όταν σκέφτομαι το Captain Dodger σήμερα, αυτό που ξεχωρίζει δεν είναι η ίδια η στιγμή, αλλά όλα όσα έκαναν τη στιγμή δυνατή. Οι τεχνικές δεξιότητες που απαιτούνται για τη δημιουργία του παιχνιδιού προήλθαν από προηγούμενα έργα. Τα μαθήματα σχεδιασμού προήλθαν από προηγούμενα έργα. Η αυτοπεποίθηση που απαιτείται για να επιχειρηθεί κάτι τόσο φιλόδοξο προήλθε από προηγούμενα έργα. Ακόμα και τα λάθη που έγιναν κατά την ανάπτυξη διαμορφώθηκαν από συνήθειες και υποθέσεις που σχηματίστηκαν χρόνια νωρίτερα. Από έξω, το Captain Dodger φαινόταν να είναι ένα άλμα προς τα εμπρός. Από μέσα, έμοιαζε περισσότερο με το επόμενο βήμα σε μια διαδικασία που είχε ήδη ξεκινήσει εδώ και πολύ καιρό.

Το ίδιο μοτίβο επαναλήφθηκε και με την Epic Games. Από απόσταση, η ευκαιρία φαίνεται δραματική. Ένας προγραμματιστής που είχε αφιερώσει χρόνια στην κατασκευή έργων ανεξάρτητα, ξαφνικά βρέθηκε να εργάζεται μαζί με μια από τις πιο σημαντικές εταιρείες του κλάδου. Είναι εύκολο να επισημάνει κανείς εκείνη τη στιγμή και να την περιγράψει ως μια σημαντική ανακάλυψη. Ωστόσο, ακόμη και αυτή η ευκαιρία δεν προέκυψε από το πουθενά. Συνδέθηκε με προηγούμενη δουλειά, προηγούμενες σχέσεις, προηγούμενους κινδύνους και προηγούμενα μαθήματα. Αφαιρέστε αρκετά από τα γεγονότα που

προηγήθηκαν και η ίδια η ευκαιρία γίνεται δύσκολο να φανταστεί κανείς. Αυτό που φαινόταν σαν αρχή ήταν στην πραγματικότητα μια συνέχεια.

Αυτό που με συναρπάζει σε αυτό το μοτίβο είναι η συχνότητα εμφάνισής του σε όλες τις δημιουργικές βιομηχανίες. Το κοινό συνήθως συναντά την επιτυχία για πρώτη φορά όταν καθίσταται αδύνατο να την αγνοήσει. Σε αυτό το στάδιο, ωστόσο, ο δημιουργός συχνά ζει μέσα στη διαδικασία για χρόνια. Το κοινό βλέπει την κυκλοφορία, το βραβείο, τον τίτλο ή την αναγνώριση. Ο δημιουργός θυμάται τις αμέτρητες μικρότερες αποφάσεις που σταδιακά κατέστησαν δυνατά αυτά τα αποτελέσματα. Θυμάται ημιτελή πρωτότυπα, εγκαταλελειμμένες ιδέες, τεχνικές απογοητεύσεις, απογοητευτικές κυκλοφορίες και μεγάλες περιόδους όπου η πρόοδος φαινόταν σχεδόν αόρατη. Το ορατό ορόσημο προσελκύει την προσοχή επειδή είναι εύκολο να παρατηρηθεί. Η αόρατη συσσώρευση από κάτω σπάνια λαμβάνει την ίδια προσοχή.

Αυτή η διαφορά στην οπτική γωνία εξηγεί γιατί οι δημιουργοί συχνά περιγράφουν την επιτυχία διαφορετικά από το κοινό. Το κοινό έλκεται φυσικά από τα σημεία καμπής, επειδή τα σημεία καμπής δημιουργούν συναρπαστικές ιστορίες. Οι ιστορίες χρειάζονται δραματικές στιγμές. Χρειάζονται μεταμορφώσεις. Χρειάζονται γεγονότα που διαχωρίζουν σαφώς το ένα κεφάλαιο από το άλλο. Ωστόσο, οι δημιουργοί αφιερώνουν τον περισσότερο χρόνο τους αντιμετωπίζοντας πραγματικότητες που είναι πολύ λιγότερο δραματικές. Περνούν τις μέρες τους μαθαίνοντας δεξιότητες, λύνοντας προβλήματα, αναθεωρώντας ιδέες, διορθώνοντας λάθη και βελτιώνοντας σταδιακά την κατανόησή τους για την τέχνη τους. Το μεγαλύτερο μέρος αυτής της δουλειάς φαίνεται συνηθισμένο ενώ συμβαίνει. Λίγες μεμονωμένες μέρες μοιάζουν μεταμορφωτικές. Λίγες ατομικές αποφάσεις φαίνονται ικανές να αλλάξουν μια καριέρα. Ωστόσο, σε αρκετά μεγάλα χρονικά διαστήματα, αυτές οι φαινομενικά συνηθισμένες ενέργειες αρχίζουν να παράγουν εξαιρετικά αποτελέσματα.

Αυτός είναι ένας από τους λόγους που η επιμονή έχει τόσο μεγάλη σημασία στη δημιουργική εργασία. Όχι επειδή η επιμονή εγγυάται την

επιτυχία, καθώς καμία προσπάθεια δεν μπορεί να εξαλείψει εντελώς την αβεβαιότητα, αλλά επειδή η επιμονή δημιουργεί τις συνθήκες υπό τις οποίες καθίσταται δυνατή η ουσιαστική συσσώρευση. Οι δεξιότητες σπάνια έρχονται όλες μαζί. Η εμπειρία αναπτύσσεται μέσα από την επαναλαμβανόμενη έκθεση σε προβλήματα, λάθη και απροσδόκητες καταστάσεις. Οι σχέσεις εμβαθύνουν με την πάροδο του χρόνου. Οι ευκαιρίες συχνά προκύπτουν από προηγούμενες ευκαιρίες με τρόπους που είναι δύσκολο να προβλεφθούν ενώ συμβαίνουν. Οι περισσότερες από αυτές τις εξελίξεις φαίνονται ασήμαντες όταν εξετάζονται μεμονωμένα. Συμβαίνουν ήσυχα, χωρίς να προσελκύουν την προσοχή και συχνά χωρίς να παράγουν άμεσα αποτελέσματα. Ωστόσο, χρόνια αργότερα, κοιτάζοντας πίσω σε μια αρκετά μεγάλη χρονική περίοδο, η συλλογική τους επιρροή γίνεται αδύνατο να αγνοηθεί. Αυτό που εξωτερικά φαίνεται να είναι μια ξαφνική ανακάλυψη είναι συχνά η ορατή έκφραση αμέτρητων μικρότερων εξελίξεων που εκτυλίσσονται κάτω από την επιφάνεια εδώ και χρόνια.

Προηγούμενα κεφάλαια εξερεύνησαν την ιδέα της θεσμικής μνήμης και της συσσώρευσης γνώσης. Ο μύθος του μεγάλου ρήγματος ενθαρρύνει σχεδόν την αντίθετη ερμηνεία. Διδάσκει στους ανθρώπους να επικεντρώνονται σε στιγμές και όχι σε διαδικασίες. Υποδηλώνει ότι η επιτυχία έρχεται μέσα από ένα μόνο μετασχηματιστικό γεγονός και όχι μέσω της σταδιακής συσσώρευσης εμπειρίας, σχέσεων, δυνατοτήτων και κατανόησης. Ενώ σίγουρα υπάρχουν δραματικές ευκαιρίες, έχω πειστεί ολοένα και περισσότερο ότι συχνά παρεξηγούνται. Σε πολλές περιπτώσεις, η ίδια η ευκαιρία δεν είναι η πηγή του μετασχηματισμού. Η ευκαιρία απλώς αποκαλύπτει πόσος μετασχηματισμός είχε ήδη συμβεί εκ των προτέρων.

Αυτή η οπτική αλλάζει τον τρόπο με τον οποίο ερμηνεύονται τόσο η επιτυχία όσο και η αποτυχία . Όταν οι άνθρωποι εμμονεύονται με την ιδέα μιας σημαντικής ανακάλυψης, συχνά αρχίζουν να αναζητούν την ευκαιρία που θα αλλάξει τα πάντα. Το έργο που θα τα αλλάξει όλα. Ο επενδυτής που θα αλλάξει τα πάντα. Η σύνδεση που θα αλλάξει

τα πάντα. Η υπόθεση είναι ότι η επιτυχία υπάρχει κάπου στο μέλλον, περιμένοντας να ξεκλειδωθεί από ένα αρκετά ισχυρό γεγονός. Η δική μου εμπειρία ήταν πολύ διαφορετική. Οι πιο σημαντικές εξελίξεις στην καριέρα μου σπάνια προέκυψαν επειδή ανακάλυψα μια μαγική ευκαιρία. Τις περισσότερες φορές, προέκυψαν επειδή προηγούμενες προσπάθειες είχαν δημιουργήσει αθόρυβα τις απαραίτητες συνθήκες για να εμφανιστεί η ευκαιρία. Κάθε έργο συνέβαλε κάτι. Κάθε μάθημα συνέβαλε κάτι. Κάθε απογοήτευση συνέβαλε κάτι. Οι περισσότερες από αυτές τις συνεισφορές φαινόταν ασήμαντες εκείνη την εποχή. Η σημασία τους έγινε προφανής μόνο αργότερα, όταν απροσδόκητα συνδέθηκαν με κάτι άλλο.

Κοιτάζοντας πίσω τώρα, βρίσκω αυτή την ερμηνεία πολύ πιο ενθαρρυντική από την παραδοσιακή αφήγηση. Ο μύθος της μεγάλης ανατροπής δίνει τεράστια έμφαση στην τύχη και το timing. Υποδηλώνει ότι οι δημιουργοί περνούν χρόνια περιμένοντας μια στιγμή αρκετά ισχυρή για να μεταμορφώσει τις συνθήκες τους. Η εναλλακτική προοπτική δίνει μεγαλύτερη έμφαση στην προετοιμασία. Η τύχη παραμένει σημαντική. Ο χρόνος παραμένει σημαντικός. Οι ευκαιρίες παραμένουν σημαντικές. Ωστόσο, η προετοιμασία καθορίζει εάν αυτές οι ευκαιρίες μπορούν να μετατραπούν σε κάτι ουσιαστικό όταν τελικά φτάσουν. Πολλοί άνθρωποι συναντούν ευκαιρίες πριν είναι έτοιμοι γι' αυτές. Άλλοι περνούν χρόνια προετοιμαζόμενοι πριν εμφανιστεί η ευκαιρία. Οι πιο σημαντικές στιγμές συμβαίνουν συχνά όταν η προετοιμασία και η ευκαιρία τελικά τέμνονται, δημιουργώντας την ψευδαίσθηση της ξαφνικής επιτυχίας, παρόλο που η υποκείμενη διαδικασία εκτυλίσσεται εδώ και χρόνια.

Ακόμα και τότε, η ιστορία δεν τελειώνει. Αυτή μπορεί να είναι η πιο παραβλεπόμενη πτυχή από όλες. Οι δημοφιλείς αφηγήσεις συχνά αντιμετωπίζουν τις σημαντικές ανακαλύψεις ως συμπεράσματα. Ο δημιουργός επιτυγχάνει. Το κοινό φτάνει. Η δυσκολία τελειώνει. Η πραγματικότητα συμπεριφέρεται διαφορετικά. Κάθε ορόσημο δημιουργεί νέες προκλήσεις. Κάθε ευκαιρία εισάγει νέες ευθύνες. Κάθε

επίτευγμα γίνεται το θεμέλιο πάνω στο οποίο χτίζεται το μελλοντικό έργο. Η αναγνώριση δημιουργεί προσδοκίες. Η ανάπτυξη δημιουργεί πολυπλοκότητα. Η επιτυχία δημιουργεί προβλήματα που θα ήταν αδύνατο να αντιμετωπιστούν εκ των προτέρων. Η σημαντική ανακάλυψη δεν ολοκληρώνει την ιστορία. Απλώς αλλάζει τις συνθήκες υπό τις οποίες συνεχίζεται.

Όταν κοιτάζω πίσω στο δικό μου ταξίδι, δεν βλέπω πλέον μια σειρά από μεμονωμένες ανακαλύψεις. Βλέπω μια σειρά από συσσωρεύσεις. Κάποιες ήταν ορατές. Οι περισσότερες όχι. Κάποιες παρήγαγαν άμεσα αποτελέσματα. Άλλες χρειάστηκαν χρόνια πριν η επιρροή τους γίνει εμφανής. Μαζί σχημάτισαν μια διαδικασία πολύ πιο σταδιακή, πολύ πιο αλληλένδετη και πολύ πιο ενδιαφέρουσα από ό,τι θα υπαινίσσεται ο μύθος της μεγάλης ανατροπής. Τα ορόσημα εξακολουθούν να έχουν σημασία. Οι ευκαιρίες εξακολουθούν να έχουν σημασία. Τα επιτεύγματα εξακολουθούν να έχουν σημασία. Ωστόσο, έχουν νόημα μόνο όταν θεωρούνται μέρος μιας πολύ μεγαλύτερης ιστορίας, μιας ιστορίας που ξεκίνησε πολύ πριν κάποιος δώσει προσοχή και συνεχίστηκε πολύ μετά την πάροδο της στιγμής της αναγνώρισης. Αυτό που φαινόταν να είναι μια σημαντική ανακάλυψη ήταν συχνά χρόνια αόρατης δουλειάς που τελικά έγιναν ορατά στον έξω κόσμο.

Κεφάλαιο 37: Το Κόστος Της Επιμονής

Η επιτυχία διαθέτει μια αξιοσημείωτη ικανότητα να ξαναγράφει τη μνήμη. Όταν οι άνθρωποι κοιτάζουν πίσω σε ένα επιτυχημένο έργο, έναν επιτυχημένο δημιουργό ή μια επιτυχημένη εταιρεία, εστιάζουν φυσικά στα μέρη της ιστορίας που φαίνονται σχετικά με το αποτέλεσμα. Τα ορόσημα γίνονται ορατά. Τα επιτεύγματα γίνονται ορατά. Οι ευκαιρίες γίνονται ορατές. Γεγονότα που κάποτε φαινόταν ασύνδετα, ξαφνικά εμφανίζονται συνδεδεμένα με ένα αόρατο νήμα αναπόφευκτου. Κοιτάζοντας πίσω, το ταξίδι συχνά φαίνεται πιο καθαρό από ό,τι ήταν

στην πραγματικότητα. Αυτό που λαμβάνει λιγότερη προσοχή είναι τα χρόνια που τίποτα προφανές δεν φαινόταν να συμβαίνει.

Όχι επειδή εκείνα τα χρόνια ήταν ασήμαντα, αλλά επειδή είναι δύσκολο να τα συνοψίσουμε. Δεν υπάρχουν βραβεία που να τα συνοδεύουν. Δεν υπάρχουν σημαντικές ανακοινώσεις. Δεν υπάρχουν δραματικά σημεία καμπής. Αποτελούνται κυρίως από έργο. Επανάληψη. Πειραματισμός. Λάθη. Μικρές βελτιώσεις που εκείνη τη στιγμή φαίνονται ασήμαντες. Μεγάλα διαστήματα όπου η πρόοδος συντελείται κάτω από την επιφάνεια χωρίς να παράγονται στοιχεία που οποιοσδήποτε άλλος μπορεί εύκολα να αναγνωρίσει. Έχω περάσει ένα σημαντικό μέρος της ζωής μου σε αυτές τις περιόδους.

Εκ των υστέρων, συχνά θολώνουν η μία την άλλη. Μεμονωμένες μέρες εξαφανίζονται. Μεμονωμένες εβδομάδες εξαφανίζονται. Ακόμα και ολόκληρα χρόνια μερικές φορές συμπιέζονται σε μια γενική ανάμνηση προσπάθειας. Ωστόσο, όταν κοιτάζω προσεκτικά, αυτές οι περίοδοι περιέχουν πολλές από τις εμπειρίες που τελικά διαμόρφωσαν τόσο την καριέρα μου όσο και την κατανόησή μου για τη δημιουργική εργασία. Η επιμονή είναι μια από εκείνες τις ιδέες που ακούγονται απλές μέχρι να προσπαθήσεις να την εξασκήσεις για αρκετά μεγάλο χρονικό διάστημα.

Οι περισσότεροι άνθρωποι κατανοούν την επιμονή στη θεωρία. Κατανοούν ότι οι ουσιαστικοί στόχοι απαιτούν χρόνο. Κατανοούν ότι οι δεξιότητες βελτιώνονται μέσω της επανάληψης. Κατανοούν ότι η δημιουργική εργασία συχνά συνεπάγεται αποτυχίες. Αυτές οι έννοιες δεν είναι αμφιλεγόμενες. Η πρόκληση αναδύεται όταν η θεωρία συναντά την πραγματικότητα. Η πραγματικότητα έχει την τάση να είναι πιο αργή, πιο ακατάστατη και πιο αβέβαιη από το αναμενόμενο. Ένα από τα πρώτα πράγματα που διδάσκει η επιμονή είναι ότι η προσπάθεια και η ανταμοιβή σπάνια λειτουργούν με το ίδιο χρονοδιάγραμμα.

Αυτό ακούγεται προφανές, ωστόσο πολλές δημιουργικές απογοητεύσεις μπορούν να εντοπιστούν σε αυτό το μοναδικό γεγονός. Οι άνθρωποι προτιμούν φυσικά την άμεση ανατροφοδότηση.

Απολαμβάνουμε να βλέπουμε αποτελέσματα. Απολαμβάνουμε να γνωρίζουμε ότι οι πράξεις μας παράγουν ορατή πρόοδο. Η δημιουργική εργασία συχνά αρνείται να συνεργαστεί με αυτήν την προτίμηση. Ένας δημιουργός μπορεί να περάσει μήνες μαθαίνοντας μια δεξιότητα πριν παρατηρήσει ουσιαστική βελτίωση. Ένα έργο μπορεί να διαρκέσει χρόνια πριν φτάσει σε ένα κοινό. Ολόκληρα έργα μπορεί να υπάρχουν για μεγάλα χρονικά διαστήματα πριν προσελκύσουν σημαντική προσοχή. Η σχέση μεταξύ προσπάθειας και αποτελέσματος παραμένει πραγματική, αλλά σπάνια είναι άμεση. Τα εργαστηριακά χρόνια απέδειξαν ιδιαίτερα καλά αυτή την πραγματικότητα.

Προηγούμενα κεφάλαια περιέγραφαν εκείνη την περίοδο ως μια εποχή πειραματισμού, και αυτή η περιγραφή παραμένει ακριβής. Αυτό που είναι πιο εύκολο να εκτιμήσει κανείς τώρα από ό,τι ήταν τότε είναι το πόση αβεβαιότητα συνόδευε αυτά τα πειράματα. Όταν τα βλέπουμε από το παρόν, τα εργαστηριακά χρόνια φαίνονται σκόπιμα επειδή ξέρω πού οδήγησαν τελικά. Ενώ τα ζούσα, ωστόσο, το μέλλον παρέμενε εντελώς ασαφές. Δεν ήξερα ποια μαθήματα θα αποδεικνύονταν χρήσιμα. Δεν ήξερα ποια έργα θα είχαν σημασία. Δεν ήξερα ποιες δεξιότητες θα γίνονταν σημαντικές χρόνια αργότερα. Οι περισσότερες μέρες συνίσταντο στην επίλυση του προβλήματος ακριβώς μπροστά μου και στην ελπίδα ότι η συσσωρευμένη εμπειρία θα οδηγούσε τελικά σε κάτι ουσιαστικό. Αυτή η αβεβαιότητα σπάνια συζητείται όταν οι άνθρωποι μιλάνε για επιμονή.

Η δημοφιλής εκδοχή της επιμονής φαντάζεται ένα άτομο που κινείται σταθερά προς έναν σαφώς καθορισμένο στόχο. Η πραγματική επιμονή συχνά δίνει μια αρκετά διαφορετική αίσθηση. Τις περισσότερες φορές, συνεπάγεται τη συνέχιση της εργασίας παρά τις ελλιπείς πληροφορίες. Περιλαμβάνει την επένδυση προσπάθειας χωρίς να υπάρχει βεβαιότητα για το αποτέλεσμα. Περιλαμβάνει την εμπιστοσύνη ότι τα μαθήματα που μαθαίνουμε σήμερα μπορεί τελικά να αποδειχθούν πολύτιμα, ακόμη και όταν ο άμεσος σκοπός τους παραμένει ασαφής.

Το «Sea of Corruption» κατέχει μια ενδιαφέρουσα θέση σε αυτήν τη συζήτηση, επειδή με ανάγκασε να αντιμετωπίσω την πιθανότητα ότι η σημαντική προσπάθεια δεν παράγει πάντα το αρχικά προβλεπόμενο αποτέλεσμα. Όπως πολλά φιλόδοξα έργα, ξεκίνησε με ενθουσιασμό και αισιοδοξία. Ο κόσμος έμοιαζε ζωντανός. Οι δυνατότητες φαινόντουσαν ατελείωτες. Κάθε νέο σύστημα πρότεινε μια ακόμη ευκαιρία για επέκταση. Ωστόσο, καθώς η ανάπτυξη συνεχιζόταν, η πραγματικότητα σταδιακά επιβαλλόταν. Προβλήματα αναδύθηκαν. Η πολυπλοκότητα αυξήθηκε. Το χάσμα μεταξύ φιλοδοξίας και εκτέλεσης γινόταν όλο και πιο δύσκολο να αγνοηθεί.

Όταν οι άνθρωποι συζητούν για ημιτελή έργα, συχνά επικεντρώνονται στην απογοήτευση. Αυτή η απογοήτευση είναι σίγουρα πραγματική. Κανένας δημιουργός δεν απολαμβάνει να επενδύει χρόνια σε κάτι που τελικά παραμένει ημιτελές. Ωστόσο, αυτό που με ενδιαφέρει τώρα δεν είναι η ίδια η απογοήτευση, αλλά η απόφαση που την ακολουθεί. Μόλις ένα έργο αποτύχει να φτάσει στον προβλεπόμενο προορισμό του, ο δημιουργός αντιμετωπίζει μια επιλογή. Μπορεί να ερμηνεύσει την εμπειρία ως απόδειξη ότι η προσπάθεια πήγε χαμένη ή μπορεί να προσπαθήσει να αποκομίσει αξία από το ταξίδι παρά το αποτέλεσμα. Καμία από τις δύο επιλογές δεν αλλάζει το αποτέλεσμα. Μόνο η μία επιτρέπει τη συνέχιση της προόδου.

Κοιτάζοντας πίσω, υποψιάζομαι ότι αυτή είναι μια από τις πιο σημαντικές λειτουργίες που εξυπηρετεί η επιμονή. Η επιμονή δεν είναι απλώς η ικανότητα να συνεχίζεις όταν τα πράγματα λειτουργούν καλά. Οι περισσότεροι άνθρωποι μπορούν να το κάνουν αυτό. Η επιμονή αποκτά νόημα όταν οι συνθήκες παρέχουν λόγους για να σταματήσει κανείς. Είναι ο μηχανισμός μέσω του οποίου οι δημιουργοί συνεχίζουν να συσσωρεύουν γνώση ακόμα και όταν οι άμεσες ανταμοιβές δεν υλοποιούνται.

Αυτή η διάκριση αποκτά ολοένα και μεγαλύτερη σημασία σε μεγάλα χρονικά διαστήματα, επειδή οι δημιουργικές σταδιοδρομίες είναι γεμάτες με στιγμές που φαίνονται ασήμαντες ενώ συμβαίνουν. Ένα μόνο έργο

σπάνια καθορίζει μια καριέρα. Ένα μόνο λάθος σπάνια καταστρέφει μια καριέρα. Τα περισσότερα αποτελέσματα προκύπτουν από το σωρευτικό αποτέλεσμα πολλών μικρότερων αποφάσεων που έχουν εκδοθεί σε πολλά χρόνια. Η πρόκληση είναι ότι αυτά τα χρόνια πρέπει να τα ζούμε μέρα με τη μέρα.

Όταν οι άνθρωποι συναντούν ένα ολοκληρωμένο παιχνίδι, βιώνουν ένα ολοκληρωμένο αντικείμενο. Αυτό που δεν βιώνουν είναι οι αμέτρητες αόρατες στιγμές που είναι ενσωματωμένες σε αυτό. Δεν βλέπουν εγκαταλελειμμένες ιδέες. Δεν βλέπουν πρωτότυπα που απέτυχαν. Δεν βλέπουν ξενύχτια που ξοδεύονται για να λύσουν τεχνικά προβλήματα ή πρωινά που ξοδεύονται αναρωτώμενοι αν το έργο κινείται προς τη σωστή κατεύθυνση. Βλέπουν την τελική έκφραση μιας διαδικασίας της οποίας οι πιο δύσκολες στιγμές έχουν ήδη απορροφηθεί στην ιστορία.

Η ίδια αρχή ισχύει και για τις δημιουργικές σταδιοδρομίες γενικότερα. Από έξω, μια καριέρα εμφανίζεται ως μια ακολουθία έργων. Από μέσα, συχνά μοιάζει με μια ακολουθία αποφάσεων. Συνέχεια ή διακοπή. Μάθηση ή στάσιμος τρόπος. Προσαρμογή ή επανάληψη. Επιμονή ή εγκατάλειψη. Οι περισσότερες από αυτές τις αποφάσεις φαίνονται ασήμαντες μεμονωμένα. Η σημασία τους αναδύεται μόνο όταν συσσωρεύονται σε διάστημα ετών ή δεκαετιών.

Ένας από τους λόγους που με ενδιαφέρει ολοένα και περισσότερο η μακροπρόθεσμη σκέψη είναι ότι αλλάζει την κλίμακα στην οποία αξιολογούνται αυτές οι αποφάσεις. Ένας απογοητευτικός μήνας έχει λιγότερη σημασία όταν εξετάζεται στο πλαίσιο μιας δεκαετίας. Ένα αποτυχημένο έργο έχει λιγότερη σημασία όταν εξετάζεται στο πλαίσιο μιας ολόκληρης καριέρας. Αυτή η οπτική δεν εξαλείφει την απογοήτευση, αλλά τοποθετεί την απογοήτευση σε ένα ευρύτερο πλαίσιο. Οι προσωρινές αποτυχίες γίνονται πιο εύκολα ανεκτές όταν γίνονται κατανοητές ως μεμονωμένα κεφάλαια και όχι ως οριστικά συμπεράσματα. Ωστόσο , η επιμονή δεν πρέπει να συγχέεται με το πείσμα.

Αυτή είναι μια άλλη διάκριση που μου πήρε χρόνια για να εκτιμήσω. Η επιμονή συνεπάγεται τη συνέχιση της προόδου. Το πείσμα συνεπάγεται την άρνηση αλλαγής κατεύθυνσης. Τα δύο μπορεί να φαίνονται παρόμοια από απόσταση, αλλά παράγουν πολύ διαφορετικά αποτελέσματα. Ορισμένα έργα χρειάζονται επιπλέον προσπάθεια. Άλλα χρειάζονται μια εντελώς διαφορετική προσέγγιση. Ορισμένες ιδέες απαιτούν υπομονή. Άλλες απαιτούν εγκατάλειψη. Το να μάθει κανείς να διακρίνει μεταξύ αυτών των καταστάσεων είναι μια από τις πιο δύσκολες δεξιότητες που μπορεί να αναπτύξει ένας δημιουργός, επειδή τόσο η επιμονή όσο και η προσαρμογή είναι απαραίτητες για τη μακροπρόθεσμη επιτυχία.

Η ιστορία της Paezo Hellas περιέχει πολλά παραδείγματα αυτής της ισορροπίας. Τα ονόματα των στούντιο άλλαξαν. Οι τεχνολογίες άλλαξαν. Τα έργα άλλαξαν. Ολόκληρες οι δημιουργικές κατευθύνσεις άλλαξαν. Ωστόσο, κάτω από αυτές τις αλλαγές, μια βαθύτερη συνέχεια παρέμεινε άθικτη. Ο στόχος δεν ήταν ποτέ να διατηρηθούν συγκεκριμένες μέθοδοι για πάντα. Ο στόχος ήταν να διατηρηθεί η προθυμία για συνεχή μάθηση, συνεχής πειραματισμός και συνεχής ανάπτυξη. Η προσαρμογή άλλαξε την πορεία. Η επιμονή διασφάλισε τη συνέχιση του ταξιδιού.

Κοιτάζοντας πίσω τώρα, νομίζω ότι αυτό είναι που συχνά παρερμηνεύουν οι άνθρωποι σχετικά με τη μακροπρόθεσμη επιτυχία. Υποθέτουν ότι η επιμονή έχει να κάνει πρωτίστως με την αντοχή. Η αντοχή σίγουρα έχει σημασία, αλλά η αντοχή από μόνη της δεν επαρκεί. Η ουσιαστική επιμονή απαιτεί στοχασμό. Απαιτεί προσαρμογή. Απαιτεί την ικανότητα να μαθαίνεις από την εμπειρία αντί απλώς να την επιβιώνεις. Διαφορετικά, τα χρόνια μπορεί να περάσουν χωρίς να επιτευχθεί ουσιαστική ανάπτυξη.

Το κόστος της επιμονής, επομένως, δεν μετριέται αποκλειστικά σε χρόνο. Ο χρόνος είναι μόνο το πιο ορατό στοιχείο. Το πραγματικό κόστος περιλαμβάνει την αβεβαιότητα, την απογοήτευση, την αναθεώρηση, την αυτοαμφισβήτηση και την προθυμία να συνεχιστεί

η επένδυση στην προσπάθεια παρά την απουσία εγγυήσεων. Αυτά τα κόστη σπάνια είναι λαμπερά. Δεν δημιουργούν πρωτοσέλιδα. Δεν ταιριάζουν απόλυτα σε ιστορίες επιτυχίας. Ωστόσο, αποτελούν το θεμέλιο πάνω στο οποίο στηρίζεται σχεδόν κάθε ουσιαστικό επίτευγμα.

Ίσως αυτός είναι ο λόγος για τον οποίο η επιμονή παραμένει τόσο δύσκολο να συζητηθεί με ειλικρίνεια. Κοιτάζοντας πίσω, είναι δελεαστικό να επικεντρωθούμε στον προορισμό, επειδή ο προορισμός προσφέρει το τέλος. Κοιτάζοντας μπροστά, ωστόσο, η επιμονή βιώνεται εξ ολοκλήρου μέσα από το ταξίδι. Βιώνεται μέσα από συνηθισμένες μέρες, ημιτελή έργα, αβέβαιες αποφάσεις και σταδιακές βελτιώσεις που φαίνονται ασήμαντες μέχρι να περάσει αρκετός χρόνος για να γίνουν ορατά τα αποτελέσματά τους.

Όταν εξετάζω την ιστορία της Paezo Hellas, δεν βλέπω μια ιστορία που να ορίζεται κυρίως από ατομικές επιτυχίες. Βλέπω μια μακρά ακολουθία προσπαθειών, πειραμάτων, λαθών, αναθεωρήσεων και ανακαλύψεων που σταδιακά συσσωρεύτηκαν σε κάτι μεγαλύτερο από ό,τι θα μπορούσε να είχε παράγει το καθένα από αυτά μόνο του. Τα επιτεύγματα έχουν σημασία, αλλά είναι αχώριστα από τα χρόνια που προηγήθηκαν. Αυτά τα χρόνια δεν περιείχαν καμία εγγύηση. Δεν προσέφεραν καμία βεβαιότητα σχετικά με το πού θα οδηγούσε τελικά το ταξίδι. Αυτό που προσέφεραν ήταν η ευκαιρία να συνεχιστεί η μάθηση, και για αρκετά μεγάλα χρονικά διαστήματα, αυτή η ευκαιρία αποδείχθηκε πολύ πιο πολύτιμη από ό,τι φαινόταν αρχικά.

Από πολλές απόψεις, η ιστορία της Paezo Hellas είναι απλώς η ιστορία του τι συμβαίνει όταν αφήνονται να συσσωρευτούν αρκετά από αυτά τα χρόνια. Τα μεμονωμένα έργα παραμένουν σημαντικά, αλλά ο βαθύτερος μετασχηματισμός συνέβη στα κενά μεταξύ τους, κατά τη διάρκεια των μεγάλων περιόδων όπου η πρόοδος ήταν δύσκολο να μετρηθεί και το μέλλον παρέμενε αδύνατο να προβλεφθεί. Αυτά ήταν τα χρόνια που η επιμονή δοκιμαζόταν στην πραγματικότητα, και ήταν επίσης τα χρόνια που έκαναν όλα τα άλλα δυνατά.

Κεφάλαιο 38: Το Βάρος Της Προηγούμενης Επιτυχίας

Η αποτυχία έχει τη φήμη ότι είναι επικίνδυνη. Η επιτυχία σπάνια αντιμετωπίζεται με τον ίδιο τρόπο. Αυτό είναι κατανοητό. Οι περισσότεροι δημιουργοί περνούν τα πρώτα στάδια της καριέρας τους ανησυχώντας για την αποτυχία. Ανησυχούν για το αν ένα έργο θα πετύχει, αν θα ενδιαφερθεί το κοινό, αν μια ιδέα αξίζει να ακολουθηθεί ή αν τα χρόνια που επενδύθηκαν σε μια συγκεκριμένη προσπάθεια θα οδηγήσουν τελικά σε κάτι ουσιαστικό. Η αποτυχία είναι άμεση επειδή είναι εύκολο να αναγνωριστεί. Ένα έργο υποαποδίδει. Ένα κοινό δεν έρχεται ποτέ. Μια ευκαιρία εξαφανίζεται. Οι συνέπειες είναι ορατές και δύσκολο να αγνοηθούν.

Η επιτυχία δημιουργεί ένα διαφορετικό είδος προβλήματος. Η δυσκολία δεν είναι ότι η επιτυχία προκαλεί άμεση βλάβη. Η δυσκολία είναι ότι η επιτυχία συχνά αλλάζει τον τρόπο που σκέφτονται οι άνθρωποι. Αλλάζει τις προσδοκίες. Αλλάζει τα κίνητρα. Εισάγει πιέσεις που δεν υπήρχαν προηγουμένως. Το πιο σημαντικό, μπορεί να πείσει αθόρυβα τους δημιουργούς ότι ήδη καταλαβαίνουν γιατί κάτι λειτούργησε.

Όσο περισσότερο χρόνο αφιερώνω στην παρατήρηση των δημιουργικών βιομηχανιών, τόσο περισσότερο υποψιάζομαι ότι αυτός είναι ένας από τους πιο υποτιμημένους κινδύνους που αντιμετωπίζουν οι επιτυχημένοι άνθρωποι.

Όταν ένα έργο αποτυγχάνει, οι δημιουργοί συνήθως αναγκάζονται να αναλογιστούν. Εξετάζουν τι πήγε στραβά. Αμφισβητούν τις υποθέσεις. Αναζητούν αδυναμίες στη διαδικασία τους. Η αποτυχία είναι δυσάρεστη, αλλά διαθέτει μια ορισμένη σαφήνεια. Η επιτυχία είναι συχνά πιο ασαφής. Όταν ένα έργο πετυχαίνει, γίνεται δελεαστικό να υποθέσουμε ότι οι λόγοι πίσω από αυτήν την επιτυχία είναι πλήρως κατανοητοί. Ο δημιουργός αρχίζει να αντιμετωπίζει τις προηγούμενες

αποφάσεις ως αποδεδειγμένες αλήθειες και όχι ως πιθανότητες που έτυχαν να λειτουργήσουν υπό ένα συγκεκριμένο σύνολο συνθηκών.

Κοιτάζοντας πίσω στο δικό μου ταξίδι, νομίζω ότι ήμουν τυχερός από μια σημαντική άποψη. Τα περισσότερα από τα έργα που διαμόρφωσαν την εξέλιξή μου ήταν αρκετά ατελή ώστε να αποτρέψουν την εφησυχασμό από το να εδραιωθεί. Ακόμα και τα έργα για τα οποία είμαι πιο περήφανος περιείχαν ελαττώματα που παρέμειναν ορατά σε μένα. Το "Captain Dodger" δημιούργησε ευκαιρίες, αλλά προκάλεσε επίσης κριτική που με ανάγκασε να αντιμετωπίσω αδυναμίες στη σκέψη μου. Το "Neoblazer : Corpo Run" προσέλκυσε κοινό και έλαβε αναγνώριση, αλλά η επιτυχία του έθεσε τόσα ερωτήματα όσα και απαντήσεις. Κάθε επίτευγμα φαινόταν να συνοδεύεται από υπενθυμίσεις ότι υπήρχαν ακόμα περισσότερα να μάθω. Εκείνη την εποχή, μερικές φορές το θεωρούσα απογοητευτικό. Σήμερα, το θεωρώ δώρο.

Ένας από τους λόγους για τους οποίους οι δημιουργικές σταδιοδρομίες γίνονται δύσκολες μετά την επιτυχία είναι ότι η επιτυχία δημιουργεί έναν ισχυρό πειρασμό να επαναλάβει κανείς τον εαυτό του. Αυτός ο πειρασμός εμφανίζεται με πολλές μορφές. Μερικές φορές εκδηλώνεται ως επιθυμία αναδημιουργίας μιας προηγούμενης επιτυχίας. Μερικές φορές εμφανίζεται ως προσκόλληση σε γνωστές μεθόδους. Μερικές φορές αναδύεται μέσα από τις προσδοκίες του κοινού. Η ακριβής μορφή ποικίλλει, αλλά η υποκείμενη δύναμη παραμένει αξιοσημείωτα συνεπής. Κάτι λειτούργησε κάποτε, επομένως ίσως θα έπρεπε να επαναληφθεί.

Από πρακτική άποψη, αυτός ο συλλογισμός έχει νόημα. Εάν μια συγκεκριμένη προσέγγιση έχει αποφέρει θετικά αποτελέσματα, η πλήρης εγκατάλειψή της θα ήταν παράλογη. Η εμπειρία υπάρχει για κάποιο λόγο. Τα μαθήματα πρέπει να διατηρούνται. Η γνώση πρέπει να διατηρείται. Ωστόσο, υπάρχει μια σημαντική διαφορά μεταξύ της μάθησης από προηγούμενες επιτυχίες και του να παγιδευτείς σε αυτές. Η μία προσέγγιση αντιμετωπίζει την εμπειρία ως πόρο. Η άλλη την αντιμετωπίζει ως όριο.

Η διάκριση είναι τόσο ανεπαίσθητη που πολλοί δημιουργοί δεν την αντιλαμβάνονται όταν αρχίζει να υλοποιείται. Ένα έργο πετυχαίνει. Το κοινό ανταποκρίνεται θετικά. Ο δημιουργός αποκτά αυτοπεποίθηση. Τίποτα σε αυτή την ακολουθία δεν φαίνεται προβληματικό. Τότε συμβαίνει μια παράξενη μετατόπιση.

Αντί να ρωτάει ποιες νέες δυνατότητες αξίζει να διερευνηθούν, ο δημιουργός αρχίζει να ρωτάει πώς μπορεί να προστατευτεί η προηγούμενη επιτυχία. Αντί να αναζητά άγνωστα εδάφη, η προσοχή σταδιακά μετατοπίζεται προς τη διατήρηση οικείων εδαφών. Ο πειραματισμός αρχίζει να φαίνεται πιο επικίνδυνος. Οι αποκλίσεις γίνονται πιο δύσκολο να δικαιολογηθούν. Το μέλλον αρχίζει να περιστρέφεται γύρω από το παρελθόν. Αυτή η διαδικασία σπάνια συμβαίνει εν μία νυκτί. Στην πραγματικότητα, η σταδιακή της φύση είναι ακριβώς αυτό που την καθιστά επικίνδυνη.

Οι περισσότεροι δημιουργοί δεν ξυπνούν ένα πρωί και αποφασίζουν να μείνουν δημιουργικά στάσιμοι. Πιο συχνά, η στασιμότητα αναδύεται μέσα από μια μακρά ακολουθία λογικών αποφάσεων. Μια επιτυχημένη φόρμουλα επαναλαμβάνεται επειδή λειτούργησε στο παρελθόν. Μια οικεία δομή διατηρείται επειδή το κοινό την περιμένει. Μια αποδεδειγμένη προσέγγιση προτιμάται επειδή δίνει την αίσθηση ασφαλέστερης από την αβεβαιότητα. Κάθε ατομική επιλογή φαίνεται λογική. Με την πάροδο του χρόνου, ωστόσο, αυτές οι επιλογές συσσωρεύονται. Ο δημιουργός γίνεται ολοένα και πιο επιδέξιος στην αναπαραγωγή προηγούμενων επιτυχιών και νιώθει ολοένα και πιο άβολα στην επιδίωξη νέων ανακαλύψεων.

Η ειρωνεία είναι ότι οι ίδιες οι εμπειρίες που ευθύνονται για την επιτυχία ενός δημιουργού μπορούν τελικά να γίνουν εμπόδια στη μελλοντική ανάπτυξη. Αυτή η συνειδητοποίηση απέκτησε ολοένα και μεγαλύτερη σημασία για μένα καθώς το Paezo Hellas εξελισσόταν. Προηγούμενα κεφάλαια εξερεύνησαν την αξία της θεσμικής μνήμης και τη σημασία της διατήρησης διδαγμάτων στο πέρασμα του χρόνου. Αυτά τα μαθήματα παραμένουν εξαιρετικά πολύτιμα. Η γνώση έχει σημασία.

Η εμπειρία έχει σημασία. Η μάθηση από προηγούμενες εργασίες έχει σημασία. Ωστόσο, σταδιακά κατάλαβα ότι η θεσμική μνήμη ενέχει τους δικούς της κινδύνους. Ένας οργανισμός μπορεί να επικεντρωθεί τόσο πολύ στη διατήρηση όσων ήδη γνωρίζει που να σταματά να αναζητά ό,τι δεν γνωρίζει.

Η δημιουργική εργασία εξαρτάται από τη διατήρηση της ισορροπίας μεταξύ αυτών των δύο δυνάμεων. Η πολύ λίγη μνήμη δημιουργεί χάος. Κάθε λάθος πρέπει να ανακαλυφθεί ξανά. Κάθε μάθημα πρέπει να μαθευτεί ξανά. Η πρόοδος γίνεται δύσκολη επειδή τίποτα δεν συσσωρεύεται. Ωστόσο, η υπερβολική προσκόλληση σε προηγούμενη γνώση δημιουργεί ένα διαφορετικό πρόβλημα. Ο οργανισμός βελτιστοποιείται ολοένα και περισσότερο για ένα παρελθόν που δεν υπάρχει πια. Συνεχίζει να λύνει τα προβλήματα του χθες, ενώ τα προβλήματα του αύριο συγκεντρώνονται σιωπηλά έξω από το οπτικό του πεδίο. Η πρόκληση δεν είναι η διατήρηση της επιτυχίας αλλά η διατήρηση της περιέργειας μετά την επιτυχία. Αυτά δεν είναι το ίδιο πράγμα.

Η περιέργεια απαιτεί την προθυμία να αντιμετωπίσει κανείς την αβεβαιότητα. Απαιτεί την είσοδο σε καταστάσεις όπου το αποτέλεσμα είναι άγνωστο. Απαιτεί να θέσει κανείς ερωτήματα που δεν έχουν ακόμη απαντήσεις. Η επιτυχία, αντίθετα, συχνά ενθαρρύνει την αντίθετη συμπεριφορά . Η επιτυχία ανταμείβει την υπάρχουσα γνώση. Επικυρώνει υπάρχουσες υποθέσεις. Δημιουργεί στοιχεία που αποδεικνύουν ότι ορισμένες προσεγγίσεις είναι αποτελεσματικές. Δεν υπάρχει τίποτα εγγενώς κακό σε αυτό. Ο κίνδυνος προκύπτει μόνο όταν η επικύρωση αρχίζει να αντικαθιστά την εξερεύνηση.

Υποψιάζομαι ότι αυτός είναι ένας από τους λόγους που συνεχίζω να επιστρέφω στον πειραματισμό σε όλη την ιστορία της Paezo Hellas. Προηγούμενα κεφάλαια περιέγραφαν τα εργαστηριακά χρόνια ως μια περίοδο συνειδητής μάθησης. Εκείνη την εποχή, ο πειραματισμός ήταν απαραίτητος επειδή μου έλειπε η εμπειρία. Αυτό που με εκπλήσσει τώρα είναι το πόσο πολύτιμος παραμένει ο πειραματισμός ακόμα και μετά

την απόκτηση εμπειρίας. Ο σκοπός αλλάζει, αλλά η σημασία παραμένει. Ο πρώιμος πειραματισμός διδάσκει στους δημιουργούς τι είναι δυνατό. Ο μεταγενέστερος πειραματισμός εμποδίζει τους δημιουργούς να πιστεύουν ότι ήδη γνωρίζουν όλα όσα είναι δυνατά.

το Neoblazer παρέχει ένα ενδιαφέρον παράδειγμα. Το franchise υπάρχει σήμερα επειδή ορισμένες ιδέες αποδείχθηκαν αρκετά πειστικές ώστε να δικαιολογούν τη συνεχή εξερεύνηση. Ωστόσο, η αξία του Neoblazer δεν προέρχεται από την αέναη επανάληψη των ίδιων εννοιών. Αν αυτός ήταν ο στόχος, ο κόσμος τελικά θα γινόταν προβλέψιμος. Το σκηνικό παραμένει ενδιαφέρον επειδή συνεχίζει να δημιουργεί νέα ερωτήματα. Νέες τοποθεσίες υποδηλώνουν νέες ιστορίες. Νέες ιστορίες υποδηλώνουν νέες προοπτικές. Το σύμπαν επεκτείνεται όχι μέσω της επανάληψης αλλά μέσω της εξερεύνησης. Το μέλλον του εξαρτάται λιγότερο από τη διατήρηση των υπαρχουσών απαντήσεων και περισσότερο από την ανακάλυψη νέων.

Η ίδια αρχή ισχύει και για τους δημιουργικούς οργανισμούς. Ένα στούντιο που απλώς επαναλαμβάνει τις προηγούμενες επιτυχίες του μπορεί να παραμείνει εμπορικά βιώσιμο για ένα διάστημα, αλλά η δημιουργική ζωτικότητα λειτουργεί σύμφωνα με διαφορετικούς κανόνες. Η ζωτικότητα αναδύεται από την περιέργεια. Αναδύεται από την προθυμία να διερευνηθεί άγνωστο έδαφος. Αναδύεται από την αντιμετώπιση κάθε επιτυχίας ως την αρχή ενός νέου συνόλου ερωτημάτων και όχι ως την τελική απάντηση σε ένα παλιό.

Όταν σκέφτομαι το μέλλον της Paezo Hellas, αυτή είναι μια από τις προκλήσεις που με ενδιαφέρει περισσότερο. Όχι το πώς να επιτύχεις την επιτυχία, αλλά το πώς να παραμείνεις διανοητικά ευέλικτος μετά την επίτευξή της. Πώς διατηρείς τη θεσμική μνήμη χωρίς να σε φυλακίζει; Πώς επωφελείσαι από την εμπειρία χωρίς να επιτρέπεις στην εμπειρία να γίνει δόγμα; Πώς σέβεσαι τα προηγούμενα επιτεύγματα χωρίς να επιτρέπεις σε αυτά τα επιτεύγματα να υπαγορεύουν κάθε μελλοντική απόφαση;

Δεν πιστεύω ότι αυτά τα ερωτήματα έχουν μόνιμες απαντήσεις. Από πολλές απόψεις, μοιάζουν με τις προκλήσεις που συζητήθηκαν σε όλο το υπόλοιπο βιβλίο. Δεν είναι προβλήματα που μπορούν να λυθούν μία φορά και να ξεχαστούν. Απαιτούν συνεχή προσοχή. Κάθε νέα επιτυχία τα επαναφέρει. Κάθε νέα ευκαιρία τα επαναφέρει. Κάθε νέο στάδιο ανάπτυξης τα επαναφέρει. Ίσως αυτό να είναι αναπόφευκτο.

Όσο περισσότερο εργάζεται ένας δημιουργός, τόσο περισσότερο ιστορικό συσσωρεύει. Αυτό το ιστορικό μπορεί να λειτουργήσει ως θεμέλιο ή ως κλουβί. Μπορεί να παρέχει σταθερότητα ή περιορισμό. Η διαφορά εξαρτάται σε μεγάλο βαθμό από τον τρόπο που αντιμετωπίζεται. Εάν οι προηγούμενες επιτυχίες θεωρηθούν ως απόδειξη ότι το μέλλον πρέπει να μοιάζει με το παρελθόν, η ανάπτυξη σταδιακά επιβραδύνεται. Εάν οι προηγούμενες επιτυχίες θεωρηθούν ως απόδειξη ότι η εξερεύνηση αξίζει τον κόπο, τότε τα ίδια αυτά επιτεύγματα γίνονται καύσιμο για μελλοντικές ανακαλύψεις.

Κοιτάζοντας πίσω, πολλές από τις πιο σημαντικές εξελίξεις στην καριέρα μου προέκυψαν επειδή ήμουν πρόθυμος να αφήσω πίσω μου υποθέσεις που κάποτε φαίνονταν σωστές. Ορισμένα έργα απαιτούσαν την εγκατάλειψη προηγούμενων μεθόδων. Ορισμένες ευκαιρίες απαιτούσαν την εγκατάλειψη προηγούμενων προσδοκιών. Ορισμένα μαθήματα απαιτούσαν την αντικατάσταση παλιών πεποιθήσεων με καλύτερες. Η διαδικασία σπάνια ήταν άνετη, αλλά η άνεση δεν υπήρξε ποτέ ένας ιδιαίτερα αξιόπιστος οδηγός για την ανάπτυξη.

Η επιτυχία, όπως και η αποτυχία, έχει μαθήματα να διδάξει. Η πρόκληση είναι να διασφαλιστεί ότι αυτά τα μαθήματα θα παραμείνουν μαθήματα αντί να γίνουν κανόνες. Τη στιγμή που ένας δημιουργός αρχίζει να πιστεύει ότι οι απαντήσεις του χθες θα λύσουν κάθε μελλοντικό πρόβλημα, η περιέργεια αρχίζει να εξασθενεί. Όταν η περιέργεια εξασθενεί, εξασθενεί και η προθυμία για εξερεύνηση. Και για έναν δημιουργό, ένα στούντιο ή έναν κατασκευαστή κόσμων , αυτή μπορεί να είναι μια από τις λίγες πραγματικά επικίνδυνες μορφές επιτυχίας.

Κεφάλαιο 39: Η Ευθύνη Των Κατασκευαστών του Κόσμου

Κάθε φορά που οι δημιουργοί αρχίζουν να χτίζουν έναν κόσμο, εστιάζουν φυσικά στην ίδια την πράξη της δημιουργίας. Σκέφτονται τοποθεσίες, χαρακτήρες, ιστορίες, συστήματα, αισθητική και ιδέες. Η προσοχή τους στρέφεται προς τα μέσα, προς τη διαδικασία μετατροπής της φαντασίας σε κάτι απτό. Η πρόκληση φαίνεται τεχνική και δημιουργική. Πώς χτίζεις ένα συναρπαστικό σκηνικό; Πώς το κάνεις ενδιαφέρον; Πώς το κάνεις συνεκτικό; Πώς κάνεις τους ανθρώπους να νοιαστούν; Αυτά τα ερωτήματα είναι σημαντικά επειδή καθορίζουν αν ένας κόσμος διαθέτει αρκετή δομή για να υποστηρίξει ιστορίες, παιχνίδια και χαρακτήρες. Ωστόσο, με την πάροδο του χρόνου ανακάλυψα ότι ένα άλλο σύνολο ερωτήσεων τελικά γίνεται εξίσου σημαντικό, και αυτά τα ερωτήματα δεν εμφανίζονται μέχρι το κοινό να αρχίσει να αλληλεπιδρά με τον ίδιο τον κόσμο.

Τη στιγμή που οι άνθρωποι εμπλέκονται συναισθηματικά σε ένα περιβάλλον, η σχέση μεταξύ δημιουργού και δημιουργίας αλλάζει. Ο κόσμος δεν υπάρχει πλέον αποκλειστικά ως έκφραση της φαντασίας του δημιουργού. Οι παίκτες αρχίζουν να εξερευνούν πτυχές του που δεν προορίζονταν ποτέ να καταλάβουν κεντρική θέση. Οι αναγνώστες συνδέονται με χαρακτήρες που αρχικά είχαν συλληφθεί ως δευτερεύουσες φιγούρες. Οι κοινότητες αναπτύσσουν θεωρίες, ερμηνείες και συναισθηματικές συνδέσεις που μερικές φορές εκτείνονται πολύ πέρα από οτιδήποτε είχε προβλέψει ο δημιουργός. Αυτό που ξεκινά ως μια ατομική πράξη δημιουργίας σταδιακά μετατρέπεται σε κάτι κοινό. Ο κόσμος παραμένει δικός σας κατά μία έννοια, αλλά αρχίζει επίσης να ζει μέσα στο μυαλό άλλων ανθρώπων, όπου συνεχίζει να εξελίσσεται με τρόπους που είναι αδύνατο να ελεγχθούν πλήρως.

Αυτή η διαδικασία με γοήτευε πολύ πριν κατανοήσω τις επιπτώσεις της. Προηγούμενα κεφάλαια εξερευνούσαν τον σχηματισμό του κοινού

και τους τρόπους με τους οποίους αναδύονται οι κοινότητες γύρω από τη δημιουργική εργασία. Αυτό που με ενδιαφέρει τώρα είναι τι συμβαίνει μετά την εγκαθίδρυση αυτής της σύνδεσης. Οι δημιουργικές βιομηχανίες συχνά δίνουν έμφαση στην ελευθερία. Οι δημιουργοί ενθαρρύνονται να ακολουθούν την περιέργειά τους, να επιδιώκουν τα ενδιαφέροντά τους και να δημιουργούν τα πράγματα που θεωρούν σημαντικά. Συνεχίζω να πιστεύω ότι όλα αυτά τα πράγματα είναι σημαντικά. Ωστόσο, όταν ένας κόσμος προσελκύει ένα κοινό, μια άλλη παράμετρος μπαίνει στην εξίσωση. Ο δημιουργός δεν είναι πλέον το μόνο άτομο που επενδύεται συναισθηματικά στο περιβάλλον. Ο κόσμος έχει γίνει ένα μέρος για το οποίο ενδιαφέρονται και άλλοι άνθρωποι.

Η οικοδόμηση κόσμου συζητείται συχνά ως τεχνικός κλάδος. Ολόκληρα βιβλία έχουν γραφτεί για την κατασκευή πιστευτών ιστοριών, τον σχεδιασμό φανταστικών πολιτισμών, την οργάνωση πολιτικών συστημάτων ή την ανάπτυξη συνεκτικών γεωγραφικών περιοχών. Αυτά τα θέματα έχουν σημασία επειδή βοηθούν στη δημιουργία σκηνικών που μοιάζουν αυθεντικά και εσωτερικά συνεπή. Ωστόσο, όσο μεγαλώνω, τόσο περισσότερο πείθομαι ότι οι τεχνικές πτυχές της οικοδόμησης κόσμου είναι μόνο ένα μέρος της ιστορίας. Οι άνθρωποι σπάνια αναπτύσσουν διαρκείς δεσμούς με φανταστικούς κόσμους επειδή τα οικονομικά είναι ρεαλιστικά ή οι πολιτικές δομές είναι λογικά ορθές. Αυτές οι λεπτομέρειες μπορούν να ενισχύσουν ένα σκηνικό, αλλά συνήθως δεν είναι ο λόγος που κάποιος το ερωτεύεται. Αυτό που θυμούνται οι άνθρωποι είναι ο τρόπος που τους έκανε να νιώθουν ο κόσμος.

Αυτό το συναίσθημα μπορεί να πάρει πολλές μορφές. Για μερικούς ανθρώπους, ένας κόσμος εμπνέει θαυμασμό. Για άλλους, εμπνέει περιέργεια. Μερικές φορές προσφέρει ενθουσιασμό, παρηγοριά, μυστήριο, νοσταλγία ή μια αίσθηση πιθανότητας. Η συγκεκριμένη συναισθηματική αντίδραση έχει λιγότερη σημασία από το γεγονός ότι υπάρχει κάποια αντίδραση. Μόλις ένα σκηνικό καταφέρει να δημιουργήσει αυτή τη σύνδεση, αρχίζει να καταλαμβάνει μια μοναδική

θέση στη φαντασία του κοινού. Ο κόσμος σταματά να λειτουργεί απλώς ως ψυχαγωγία και αρχίζει να λειτουργεί ως ένας τόπος που οι άνθρωποι θέλουν να ξαναεπισκεφθούν.

Αυτή η συνειδητοποίηση άλλαξε σημαντικά τον τρόπο που σκεφτόμουν για το Neoblazer . Όταν ξεκίνησα να αναπτύσσω το σκηνικό, η προσοχή μου επικεντρώθηκε κυρίως στην κατασκευή. Ήθελα ο κόσμος να έχει συνοχή. Ήθελα το Γιογκ. Η πόλη Sulak να διαθέτει μια ξεχωριστή ταυτότητα. Ήθελα οι εταιρείες, οι τεχνολογίες, οι κουλτούρες και τα κοινωνικά συστήματα που περιβάλλουν το περιβάλλον να νιώθουν αλληλένδετα. Όπως οι περισσότεροι κατασκευαστές κόσμων , αφιέρωσα αρκετό χρόνο ρωτώντας πώς λειτουργούν τα πράγματα. Η πρόκληση ήταν σε μεγάλο βαθμό αρχιτεκτονική. Κάθε νέα πληροφορία έπρεπε να εντάσσεται σε μια μεγαλύτερη δομή που να έχει νόημα.

Με την πάροδο του χρόνου, ωστόσο, διαπίστωσα ότι ενδιαφερόμουν ολοένα και περισσότερο για ένα διαφορετικό ερώτημα. Αντί να ρωτάω αν ο κόσμος λειτουργεί σωστά, άρχισα να αναρωτιέμαι γιατί κάποιος θα ήθελε να περάσει χρόνο εκεί εξαρχής. Η διάκριση μπορεί να φαίνεται ανεπαίσθητη, αλλά αλλάζει ριζικά τις προτεραιότητες του δημιουργού. Ένα σκηνικό μπορεί να είναι σχολαστικά κατασκευασμένο και παρόλα αυτά να μην εμπνέει περιέργεια. Μπορεί να περιέχει τεράστιες ποσότητες πληροφοριών, ενώ παράλληλα να μην παρέχει κανέναν λόγο να νοιαστεί. Το αντίθετο μπορεί επίσης να ισχύει. Μερικοί φανταστικοί κόσμοι παραμένουν αξέχαστοι παρά το γεγονός ότι περιέχουν αναπάντητα ερωτήματα, ανεξήγητα μυστήρια και ελλιπείς λεπτομέρειες, επειδή δημιουργούν με επιτυχία την επιθυμία για περαιτέρω εξερεύνηση. Κάνουν το κοινό να νιώθει σαν να υπάρχει πάντα μια άλλη ιστορία που περιμένει στη γωνία.

Όσο περισσότερο δούλευα στο Neoblazer , τόσο περισσότερο συνειδητοποιούσα ότι η ίδια η περιέργεια γινόταν μια από τις κεντρικές αξίες του σκηνικού. Ο κόσμος ήταν γεμάτος με εταιρείες, εξωγήινα είδη, αντικρουόμενα συμφέροντα, παράξενες τεχνολογίες, ξεχασμένες ιστορίες και αναπάντητα ερωτήματα. Είναι σημαντικό ότι πολλά από

αυτά τα ερωτήματα δεν είχαν ποτέ σκοπό να λάβουν άμεσες απαντήσεις. Ο σκοπός τους δεν ήταν απλώς ενημερωτικός. Υπήρχαν επειδή η περιέργεια ενθαρρύνει τη συμμετοχή. Τη στιγμή που κάποιος αρχίζει να αναρωτιέται για έναν κόσμο, αρχίζει να συνεισφέρει μέρος της δικής του φαντασίας σε αυτόν. Γίνεται ενεργός συμμετέχων και όχι παθητικός παρατηρητής. Ο κόσμος μεγαλώνει επειδή τώρα εξερευνάται από περισσότερα από ένα μυαλά.

Αυτή η παρατήρηση με βοήθησε να κατανοήσω κάτι ευρύτερο σχετικά με την οικοδόμηση κόσμων . Η ευθύνη ενός κοσμοκατασκευαστή δεν είναι απλώς να παρέχει πληροφορίες. Σε πολλές περιπτώσεις, η ευθύνη είναι να δημιουργεί ουσιαστικές ευκαιρίες για ανακάλυψη. Το κοινό δεν καταναλώνει απλώς κόσμους. Τους ερευνά. Κάνει εικασίες σχετικά με αυτούς. Τους συζητά. Αναζητά μοτίβα, κρυφές λεπτομέρειες και ανεξερεύνητες δυνατότητες. Ένα σκηνικό γίνεται αξέχαστο όχι επειδή έχουν απαντηθεί όλες οι ερωτήσεις, αλλά επειδή αρκετά ενδιαφέροντα ερωτήματα παραμένουν αναπάντητα για να διατηρήσουν την περιέργεια με την πάροδο του χρόνου.

Αυτή η μετάβαση μπορεί να είναι συναρπαστική και ελαφρώς ανησυχητική για τους δημιουργούς. Κάθε δημιουργός κόσμων τελικά ανακαλύπτει ότι το κοινό ερμηνεύει τους κόσμους διαφορετικά από ό,τι προοριζόταν. Ορισμένα θέματα αντηχούν πιο έντονα από το αναμενόμενο. Ορισμένες λεπτομέρειες λαμβάνουν προσοχή που δεν αναμενόταν ποτέ. Ολόκληρες συζητήσεις αναδύονται γύρω από ιδέες που αρχικά φαίνονταν ασήμαντες. Στην αρχή, αυτό μπορεί να σας φαίνεται περίεργο. Οι δημιουργοί αναπτύσσουν φυσικά ένα αίσθημα ιδιοκτησίας για το έργο τους. Ξέρουν τι εννοούσαν. Ξέρουν τι σκόπευαν. Το να παρακολουθώ το κοινό να καταλήγει σε διαφορετικά συμπεράσματα μπορεί να είναι αποπροσανατολιστικό. Ωστόσο, με την πάροδο του χρόνου άρχισα να βλέπω αυτή τη διαδικασία ως απόδειξη ότι ο κόσμος λειτουργούσε σωστά. Ένα περιβάλλον ικανό να υποστηρίξει πολλαπλές ερμηνείες είναι συχνά πιο ανθεκτικό από ένα που εξαρτάται εξ ολοκλήρου από μία μόνο οπτική γωνία.

Αυτό αποκτά ολοένα και μεγαλύτερη σημασία καθώς οι κόσμοι μεγαλώνουν. Προηγούμενα κεφάλαια εξερεύνησαν γιατί τα franchise έχουν σημασία και γιατί ορισμένα περιβάλλοντα επεκτείνονται φυσικά πέρα από τα όρια των μεμονωμένων έργων. Η επέκταση δημιουργεί ευκαιρίες, αλλά δημιουργεί και ευθύνες. Τη στιγμή που το κοινό αρχίζει να επενδύει τον χρόνο, τη φαντασία και τη συναισθηματική του ενέργεια σε έναν φανταστικό κόσμο, ο δημιουργός κληρονομεί μια νέα υποχρέωση να αντιμετωπίζει αυτόν τον κόσμο με προσοχή. Η διαχείριση γίνεται εξίσου σημαντική με την επέκταση. Οι αποφάσεις δεν μπορούν πλέον να αξιολογούνται αποκλειστικά με βάση το αν προσθέτουν περιεχόμενο. Πρέπει επίσης να αξιολογούνται με βάση το αν ενισχύουν την ακεραιότητα του ίδιου του περιβάλλοντος. Κάθε προσθήκη επηρεάζει τη σχέση του κοινού με τον κόσμο. Ορισμένες προσθήκες εμβαθύνουν αυτή τη σχέση. Άλλες την αποδυναμώνουν. Η μάθηση της διάκρισης μεταξύ αυτών των αποτελεσμάτων είναι μια από τις πιο σημαντικές δεξιότητες που μπορεί να αναπτύξει ένας δημιουργός κόσμου .

Υποψιάζομαι ότι αυτός είναι ένας λόγος που πολλά μακροχρόνια φανταστικά σύμπαντα τελικά δυσκολεύονται. Η ανάπτυξη δημιουργεί πίεση. Η επιτυχία δημιουργεί πίεση. Το κοινό θέλει περισσότερες ιστορίες. Οι επιχειρήσεις θέλουν περισσότερες ιστορίες. Ευκαιρίες για επέκταση εμφανίζονται παντού. Ωστόσο, η επέκταση και η διαχείριση δεν είναι το ίδιο πράγμα. Ένας κόσμος μπορεί να γίνει μεγαλύτερος ενώ ταυτόχρονα να γίνει πιο αδύναμος. Οι νέες ιστορίες μπορούν να εμπλουτίσουν ένα σκηνικό, αλλά μπορούν επίσης να το αποδυναμώσουν αν προστεθούν χωρίς σκοπό. Η πρόκληση που αντιμετωπίζει κάθε κατασκευαστής κόσμου είναι η κατανόηση ότι περισσότερο περιεχόμενο δεν δημιουργεί αυτόματα έναν ισχυρότερο κόσμο. Το νόημα αναδύεται όταν οι προσθήκες εμβαθύνουν την κατανόηση του κοινού για το περιβάλλον, αποκαλύπτουν νέες προοπτικές ή δημιουργούν νέες ευκαιρίες για περιέργεια και ανακάλυψη.

Όταν σκέφτομαι το μέλλον του Neoblazer , αυτή η πρόκληση απασχολεί το μυαλό μου περισσότερο από ζητήματα κλίμακας ή

εμπορικής επιτυχίας. Προηγούμενα κεφάλαια εξερεύνησαν τους κινδύνους της υπόθεσης ότι το μεγαλύτερο σημαίνει αυτόματα καλύτερο. Η οικοδόμηση κόσμου ακολουθεί μια παρόμοια αρχή. Ένα σκηνικό δεν αποκτά μεγαλύτερο νόημα απλώς και μόνο επειδή υπάρχει πρόσθετο περιεχόμενο. Το νόημα αναδύεται όταν αυτό το περιεχόμενο συμβάλλει στη μεγαλύτερη εμπειρία της κατοίκησης του κόσμου. Η ανάπτυξη θα πρέπει να δημιουργεί ανακάλυψη. Θα πρέπει να δημιουργεί νέα ερωτήματα, νέες δυνατότητες και νέους λόγους για να παραμείνει το κοινό περίεργο. Διαφορετικά, η επέκταση γίνεται κάτι περισσότερο από συσσώρευση.

Κοιτάζοντας πίσω, νομίζω ότι αυτό είναι το μάθημα που εύχομαι να είχα καταλάβει νωρίτερα στην καριέρα μου. Η οικοδόμηση κόσμου περιγράφεται συχνά ως η πράξη της δημιουργίας φανταστικών τόπων. Ενώ τεχνικά ακριβής, αυτή η περιγραφή μοιάζει ελλιπής. Οι πιο ουσιαστικοί κόσμοι δεν κατασκευάζονται απλώς. Κατοικούνται. Γίνονται περιβάλλοντα μέσα στα οποία το κοινό σκέφτεται, φαντάζεται, εικάζει και εξερευνά. Μόλις ξεκινήσει αυτή η διαδικασία, ο ρόλος του δημιουργού αλλάζει. Ο κόσμος δεν είναι πλέον απλώς ένα προσωπικό έργο. Γίνεται ένας κοινόχρηστος χώρος που διαμορφώνεται από την αλληλεπίδραση μεταξύ δημιουργού και κοινού.

Αυτή η μεταμόρφωση φέρει ευθύνες, αλλά δημιουργεί επίσης εξαιρετικές ευκαιρίες. Λίγες εμπειρίες είναι πιο ικανοποιητικές από το να παρακολουθείς άλλους ανθρώπους να ανακαλύπτουν δυνατότητες μέσα σε έναν κόσμο που κάποτε υπήρχε μόνο στη δική σου φαντασία. Κάθε θεωρία, κάθε συζήτηση, κάθε ερμηνεία και κάθε στιγμή περιέργειας αποτελεί απόδειξη ότι το περιβάλλον έχει αναπτύξει μια ζωή πέρα από τον δημιουργό του. Από πολλές απόψεις, αυτό είναι το υψηλότερο κομπλιμέντο που μπορεί να λάβει ένας κοσμοπολίτης . Ο κόσμος αποκτά νόημα όχι επειδή υπάρχει, αλλά επειδή άλλοι άνθρωποι αρχίζουν να βρίσκουν νόημα μέσα σε αυτόν. Μόλις συμβεί αυτό, η ευθύνη δεν είναι πλέον απλώς να δημιουργείς. Είναι να φροντίζεις κάτι που έχει γίνει σημαντικό και για τους άλλους, διασφαλίζοντας ότι η περιέργεια που

έφερε τους ανθρώπους στον κόσμο εξαρχής συνεχίζει να έχει χώρο να αναπτυχθεί.

Κεφάλαιο 40: Γιατί Οι Ανθρωποι Χρειάζονται Μυθοπλασία

Κάτι που περιστασιακά προκύπτει κάθε φορά που συζητούνται παιχνίδια, ταινίες, βιβλία ή άλλα δημιουργικά έργα είναι το αν κάτι από αυτά έχει πραγματικά σημασία. Το ερώτημα σπάνια εμφανίζεται ακριβώς σε αυτές τις λέξεις, αλλά υπάρχει κάτω από αμέτρητες συζητήσεις για ψυχαγωγία. Γιατί να ξοδεύουμε χρόνο χτίζοντας φανταστικούς κόσμους; Γιατί να αφιερώνουμε χρόνια στη δημιουργία ιστοριών για ανθρώπους που δεν υπήρξαν ποτέ σε μέρη που δεν μπορούν να βρεθούν; Γιατί να επενδύουμε τόση ενέργεια σε εμπειρίες που, από καθαρά πρακτική άποψη, φαίνονται αποκομμένες από την καθημερινή ζωή;

Αυτά τα ερωτήματα αποκτούν ιδιαίτερο ενδιαφέρον σε περιόδους αβεβαιότητας. Κάθε φορά που οι κοινωνίες αντιμετωπίζουν οικονομικές προκλήσεις, πολιτική αστάθεια, τεχνολογικές αναταραχές ή κοινωνικές αλλαγές, υπάρχει η τάση να διαχωρίζονται οι δραστηριότητες σε κατηγορίες ανάγκης και πολυτέλειας. Η τροφή έχει σημασία. Η στέγαση έχει σημασία. Οι υποδομές έχουν σημασία. Η ιατρική έχει σημασία. Σε σύγκριση με αυτά τα πράγματα, η μυθοπλασία μπορεί να φαίνεται προαιρετική. Είναι εύκολο να βλέπουμε ιστορίες, παιχνίδια και φανταστικούς κόσμους ως ευχάριστες περισπασμούς παρά ως ουσιαστικές συνεισφορές. Ωστόσο, η ανθρώπινη ιστορία υποδηλώνει κάτι πολύ διαφορετικό.

Σε όλους τους πολιτισμούς, σε όλους τους αιώνες και σε ριζικά διαφορετικές μορφές πολιτισμού, οι άνθρωποι δημιουργούσαν συνεχώς ιστορίες. Πολύ πριν υπάρξουν οι σύγχρονες βιομηχανίες ψυχαγωγίας,

οι άνθρωποι συγκεντρώνονταν γύρω από τις φωτιές για να μοιραστούν μύθους. Ζωγράφιζαν εικόνες σε τοίχους σπηλαίων. Συνέθεταν έπη, τραγούδια και θρύλους. Ολόκληροι πολιτισμοί επένδυσαν τεράστιους πόρους στη διατήρηση αφηγήσεων για τις μελλοντικές γενιές. Οι τεχνολογίες άλλαξαν. Τα μέσα άλλαξαν. Οι ίδιες οι ιστορίες άλλαξαν. Η υποκείμενη παρόρμηση παρέμεινε αξιοσημείωτα σταθερή. Οι άνθρωποι συνέχισαν να δημιουργούν μυθοπλασία επειδή η μυθοπλασία έκανε κάτι σημαντικό.

Αυτό που με γοήτευε καθώς μεγάλωνα ήταν η συνειδητοποίηση ότι αυτή η σημασία είχε πολύ μικρή σχέση με την απόδραση. Η μυθοπλασία συχνά περιγράφεται ως μια μορφή απόδρασης και, σε ορισμένες περιπτώσεις, η περιγραφή αυτή είναι ακριβής. Οι ιστορίες μπορούν να προσφέρουν προσωρινή ανακούφιση από το άγχος, την αβεβαιότητα και τη ρουτίνα. Ωστόσο, η αναγωγή της μυθοπλασίας σε απόδραση μοιάζει ατελής. Αν η απόδραση ήταν ο μόνος σκοπός, η ανθρωπότητα δεν θα είχε αφιερώσει χιλιάδες χρόνια στη βελτίωση της τέχνης της αφήγησης. Κάτι βαθύτερο συμβαίνει. Οι ιστορίες επιτρέπουν στους ανθρώπους να εξερευνήσουν πραγματικότητες που δεν μπορούν να βιώσουν άμεσα.

Αυτή ίσως είναι η πιο εξαιρετική ικανότητα της μυθοπλασίας. Μέσα από ιστορίες, τα άτομα μπορούν να συναντήσουν άγνωστους πολιτισμούς, προοπτικές, συγκρούσεις και δυνατότητες χωρίς να εγκαταλείψουν φυσικά το δικό τους περιβάλλον. Μπορούν να βιώσουν θρίαμβο, τραγωδία, θαυμασμό, φόβο, περιέργεια και ανακάλυψη μέσα από τα μάτια ανθρώπων εντελώς διαφορετικών από αυτά. Η μυθοπλασία διευρύνει τα όρια της εμπειρίας. Δημιουργεί ευκαιρίες για εξερεύνηση που η πραγματικότητα από μόνη της δεν μπορεί να προσφέρει. Τα παιχνίδια προσθέτουν μια άλλη διάσταση σε αυτή τη διαδικασία.

Ένα μυθιστόρημα προσκαλεί τους αναγνώστες να παρατηρήσουν έναν κόσμο. Ένα παιχνίδι προσκαλεί τους παίκτες να συμμετάσχουν σε έναν κόσμο. Η διάκριση είναι βαθιά επειδή η συμμετοχή δημιουργεί επένδυση. Ο παίκτης δεν απλώς παρακολουθεί γεγονότα. Αλληλεπιδρά

με αυτά. Λαμβάνει αποφάσεις, εξερευνά περιβάλλοντα, λύνει προβλήματα και ανακαλύπτει δυνατότητες. Ο κόσμος γίνεται κάτι που βιώνουν και όχι κάτι που απλώς παρατηρούν. Αυτή η συνειδητοποίηση έπαιξε σημαντικό ρόλο στη διαμόρφωση του τρόπου με τον οποίο σκεφτόμουν την ανάπτυξη παιχνιδιών.

Τα προηγούμενα κεφάλαια εξερευνούσαν την αυξανόμενη γοητεία μου για την κατασκευή κόσμων και τους λόγους για τους οποίους ορισμένα φανταστικά σκηνικά παρέμειναν ενδιαφέροντα για μένα για χρόνια. Αυτό που σταδιακά κατάλαβα ήταν ότι οι κόσμοι που θυμόμουν πιο έντονα σπάνια ήταν αυτοί που παρείχαν τις περισσότερες πληροφορίες. Ήταν οι κόσμοι που παρείχαν τις περισσότερες δυνατότητες. Προσκαλούσαν την περιέργεια. Αντάμειβαν την εξερεύνηση. Με ενθάρρυναν να φανταστώ τι υπήρχε πέρα από τα ορατά όρια της ιστορίας. Από πολλές απόψεις, η περιέργεια και η μυθοπλασία φαίνονται αχώριστες.

Τη στιγμή που ένα άτομο αποκτά περιέργεια για έναν φανταστικό κόσμο, αρχίζει να ασχολείται με αυτόν διαφορετικά. Σταματά να ρωτάει τι συνέβη και αρχίζει να ρωτάει τι άλλο θα μπορούσε να είναι δυνατό. Αναρωτιέται για αθέατες τοποθεσίες, ανεξερεύνητες ιστορίες και ανείπωτες ιστορίες. Η φαντασία του γίνεται ενεργός συμμετέχων στην εμπειρία. Ο φανταστικός κόσμος λειτουργεί λιγότερο σαν ένα ολοκληρωμένο αντικείμενο και περισσότερο σαν μια συζήτηση.

Αυτό μπορεί να εξηγήσει γιατί οι άνθρωποι συχνά αναπτύσσουν τόσο ισχυρές συναισθηματικές συνδέσεις με φανταστικά σκηνικά. Η σχέση εκτείνεται πέρα από την ψυχαγωγία. Το κοινό έχει συνεισφέρει κάτι από τον εαυτό του στην εμπειρία. Η φαντασία του βοήθησε να ολοκληρωθεί ο κόσμος. Η περιέργειά του τον διεύρυνε. Η συναισθηματική του επένδυση του έδωσε σημασία. Το σκηνικό αποκτά νόημα επειδή υπάρχει εν μέρει μέσα στο δικό τους μυαλό.

Κοιτάζοντας πίσω, υποψιάζομαι ότι αυτός είναι ένας λόγος για τον οποίο η δημιουργία κόσμων απέκτησε ολοένα και μεγαλύτερη σημασία για μένα ως δημιουργό. Οι κόσμοι διαθέτουν μια μοναδική ικανότητα

να διεγείρουν την περιέργεια. Σε αντίθεση με τις μεμονωμένες ιστορίες, οι οποίες τελικά καταλήγουν σε συμπεράσματα, οι κόσμοι συνεχίζουν να δημιουργούν ερωτήματα. Κάθε απάντηση αποκαλύπτει ένα ακόμη μυστήριο. Κάθε ανακάλυψη υποδηλώνει μια άλλη πιθανότητα. Το κοινό παραμένει αφοσιωμένο επειδή η εξερεύνηση δεν τελειώνει ποτέ πλήρως. Το Neoblazer προέκυψε από αυτή τη φιλοσοφία σχεδόν φυσικά.

να επικεντρώνονται σε συγκεκριμένους χαρακτήρες, μηχανισμούς ή αφηγήσεις, ο ευρύτερος στόχος ήταν πάντα η δημιουργία ενός περιβάλλοντος ικανού να διατηρήσει την περιέργεια. Η πόλη Sulak δεν είναι ενδιαφέρουσα επειδή κάθε λεπτομέρεια έχει εξηγηθεί. Είναι ενδιαφέρουσα επειδή αμέτρητες λεπτομέρειες παραμένουν ανεξερεύνητες. Το Binary Express δεν είναι συναρπαστικό επειδή το κοινό διαθέτει πλήρη γνώση σχετικά με τις λειτουργίες του. Είναι συναρπαστικό επειδή υπάρχουν πάντα περισσότερα να ανακαλύψει κανείς. Ο κόσμος παραμένει ζωντανός επειδή συνεχίζει να δημιουργεί δυνατότητες. Αυτό που το κάνει ιδιαίτερα συναρπαστικό είναι ότι η περιέργεια εκτείνεται πολύ πέρα από την ίδια τη μυθοπλασία.

Πολλές από τις ιδιότητες που κάνουν κάποιον να ενδιαφέρεται για έναν φανταστικό κόσμο είναι οι ίδιες ιδιότητες που τον κάνουν να ενδιαφέρεται για τον πραγματικό κόσμο. Εξερεύνηση. Ανακάλυψη. Μάθηση. Ερευνα. Αναγνώριση μοτίβων. Η επιθυμία να κατανοήσουμε πώς λειτουργούν τα πράγματα. Η μυθοπλασία δεν αντικαθιστά αυτά τα ένστικτα. Σε πολλές περιπτώσεις, τα ενισχύει. Ένας καλά κατασκευασμένος κόσμος ανταμείβει τις ίδιες πνευματικές και συναισθηματικές συμπεριφορές που ωθούν την επιστημονική έρευνα, την καλλιτεχνική εξερεύνηση και τη δια βίου μάθηση.

Αυτός είναι ένας λόγος που πάντα ένιωθα άβολα με την υπόθεση ότι η ψυχαγωγία και η εκπαίδευση υπάρχουν στα αντίθετα άκρα ενός φάσματος. Μερικές από τις πιο εκπαιδευτικές εμπειρίες που έχουν οι άνθρωποι δεν είναι καθόλου τυπικά εκπαιδευτικές. Μια ιστορία μπορεί να εμπνεύσει την περιέργεια για την ιστορία. Ένα παιχνίδι μπορεί να πυροδοτήσει το ενδιαφέρον για την τεχνολογία. Ένας φανταστικός

κόσμος μπορεί να ενθαρρύνει κάποιον να μάθει για την οικονομία, την πολιτική, τη φιλοσοφία, την αρχιτεκτονική ή αμέτρητα άλλα θέματα. Η σύνδεση μπορεί να μην είναι προφανής, αλλά συχνά είναι ισχυρή.

Όσο περισσότερο χρόνο αφιερώνω στη δημιουργία παιχνιδιών, τόσο περισσότερο εκτιμώ αυτή τη σχέση. Οι άνθρωποι δεν ασχολούνται με τη μυθοπλασία επειδή επιθυμούν να εγκαταλείψουν την πραγματικότητα. Πιο συχνά, ασχολούνται με τη μυθοπλασία επειδή προσπαθούν να κατανοήσουν την πραγματικότητα από μια διαφορετική οπτική γωνία. Οι ιστορίες δημιουργούν απόσταση που επιτρέπει την ασφαλή εξερεύνηση δύσκολων ιδεών. Οι κόσμοι δημιουργούν πλαίσια στα οποία μπορούν να εξεταστούν άγνωστες πιθανότητες. Οι χαρακτήρες επιτρέπουν στο κοινό να βιώσει καταστάσεις που μπορεί να μην συναντήσει ποτέ προσωπικά. Η μυθοπλασία γίνεται ένα εργαστήριο σκέψης. Αυτή η οπτική αλλάζει τον τρόπο με τον οποίο αξιολογείται η δημιουργική εργασία.

Αν η μυθοπλασία χρησιμεύει απλώς ως απόσπαση της προσοχής, τότε η σημασία της περιορίζεται κυρίως στην ψυχαγωγική της αξία. Ωστόσο, αν η μυθοπλασία λειτουργεί ως εργαλείο εξερεύνησης, η σημασία της γίνεται πολύ ευρύτερη. Οι ιστορίες βοηθούν τους ανθρώπους να κατανοήσουν τον εαυτό τους. Βοηθούν τους ανθρώπους να κατανοήσουν τους άλλους. Βοηθούν τους ανθρώπους να φανταστούν πιθανότητες που δεν υπάρχουν ακόμη. Διευρύνουν τα όρια αυτού που τα άτομα πιστεύουν ότι είναι δυνατό, επιθυμητό ή ουσιαστικό.

Ίσως αυτός είναι ο λόγος για τον οποίο οι φανταστικοί κόσμοι παραμένουν επίκαιροι πολύ καιρό αφότου οι τεχνολογίες που χρησιμοποιούνται για τη δημιουργία τους καταστούν παρωχημένες. Τα βιβλία επιβιώνουν αιώνες. Οι μύθοι επιβιώνουν χιλιετίες. Οι ιστορίες μεταναστεύουν από γενιά σε γενιά. Ολόκληροι πολιτισμοί εξαφανίζονται, ενώ οι αφηγήσεις τους συνεχίζουν να επηρεάζουν τους ανθρώπους που ζουν χιλιάδες χρόνια αργότερα.

Το συγκεκριμένο μέσο έχει μικρότερη σημασία από την υποκείμενη λειτουργία. Οι άνθρωποι χρειάζονται ιστορίες επειδή είναι πλάσματα

που αναζητούν νόημα. Αναζητούμε συνεχώς μοτίβα, εξηγήσεις και πλαίσια μέσω των οποίων μπορεί να κατανοηθεί η πραγματικότητα. Η μυθοπλασία παρέχει ένα από τα πιο ισχυρά εργαλεία που έχουν αναπτυχθεί ποτέ για τον σκοπό αυτό.

Όταν το βλέπουμε μέσα από αυτό το πρίσμα, το έργο ενός προγραμματιστή παιχνιδιών αρχίζει να μοιάζει πολύ διαφορετικό. Η δημιουργία κόσμων δεν είναι πλέον απλώς μια πράξη ψυχαγωγίας. Γίνεται μια πράξη δημιουργίας δυνατοτήτων. Κάθε φανταστικό σκηνικό προσφέρει στο κοινό μια νέα οπτική γωνία μέσω της οποίας μπορεί να εξετάσει τον εαυτό του και τον κόσμο γύρω του. Ορισμένες οπτικές γωνίες είναι χιουμοριστικές. Άλλες είναι τραγικές. Άλλες είναι ελπιδοφόρες. Άλλες είναι προειδοποιητικές. Ανεξάρτητα από τον τόνο τους, διευρύνουν το φάσμα των εμπειριών που είναι διαθέσιμες στο κοινό. Αυτή η διεύρυνση μπορεί τελικά να είναι το μεγαλύτερο δώρο της μυθοπλασίας.

Μια και μόνο ανθρώπινη ζωή είναι περιορισμένη. Κανένα άτομο δεν μπορεί να βιώσει κάθε τόπο, κάθε πολιτισμό, κάθε σύγκρουση, κάθε θρίαμβο ή κάθε αποτυχία. Οι ιστορίες επιτρέπουν να διευρυνθούν αυτοί οι περιορισμοί. Οι κόσμοι επιτρέπουν να εξερευνηθούν αυτά τα όρια. Μέσα από τη μυθοπλασία, οι άνθρωποι αποκτούν πρόσβαση σε εμπειρίες που διαφορετικά θα παρέμεναν για πάντα απρόσιτες.

Όσο περισσότερο χρόνο αφιερώνω στην κατασκευή παιχνιδιών και κόσμων, τόσο περισσότερο πείθομαι ότι αυτός είναι ο λόγος που οι άνθρωποι συνεχίζουν να επιστρέφουν στη μυθοπλασία γενιά με γενιά. Δεν αναζητούν απλώς περισπασμούς. Αναζητούν δυνατότητες. Αναζητούν κατανόηση. Αναζητούν ευκαιρίες για να εξερευνήσουν πραγματικότητες μεγαλύτερες από αυτές που τους περιβάλλουν άμεσα. Οι συγκεκριμένοι κόσμοι μπορεί να αλλάζουν, αλλά η υποκείμενη επιθυμία παραμένει αξιοσημείωτα σταθερή.

Τελικά, ίσως γι' αυτό έχουν και τη σημασία τους οι φανταστικοί κόσμοι. Μας υπενθυμίζουν ότι η πραγματικότητα δεν είναι το μόνο πράγμα που αξίζει να εξερευνήσουμε. Μερικές φορές τα πιο πολύτιμα

ταξίδια ξεκινούν από μέρη που δεν υπάρχουν, με οδηγό ανθρώπους που δεν έζησαν ποτέ, προς ανακαλύψεις που παρόλα αυτά αποκαλύπτουν κάτι αληθινό για τον κόσμο και για εμάς τους ίδιους .

Κεφάλαιο 41: Το Μακρύ Μονοπάτι

Μια πολύ σημαντική αλλαγή στον τρόπο σκέψης μου δεν συνέβη επειδή έμαθα μια νέα τεχνική δεξιότητα, υιοθέτησα μια νέα δημιουργική φιλοσοφία ή ανακάλυψα έναν πιο αποτελεσματικό τρόπο ανάπτυξης παιχνιδιών. Συνέβη επειδή σταδιακά άρχισα να σκέφτομαι τον χρόνο διαφορετικά.

Αυτή η αλλαγή συνέβη αρκετά αργά που αρχικά δεν την αναγνώρισα. Όπως οι περισσότεροι άνθρωποι που ξεκινούσαν μια δημιουργική καριέρα, η προσοχή μου ήταν φυσικά επικεντρωμένη στο άμεσο μέλλον. Το επόμενο έργο είχε σημασία. Η επόμενη ευκαιρία είχε σημασία. Το επόμενο ορόσημο είχε σημασία. Η επιτυχία μετρήθηκε με βάση σχετικά σύντομα διαστήματα, επειδή αυτά τα διαστήματα έμοιαζαν απτά. Ένα έργο μπορούσε να ολοκληρωθεί μέσα σε μήνες. Μια δεξιότητα μπορούσε να βελτιωθεί μέσα σε εβδομάδες. Ένας στόχος μπορούσε να επιδιωχθεί μέσα σε ένα χρόνο. Το μέλλον υπήρχε, φυσικά, αλλά παρέμενε αφηρημένο σε σύγκριση με την πρακτική πραγματικότητα οποιασδήποτε πρόκλησης τύχαινε να βρεθεί ακριβώς μπροστά μου. Δεν υπάρχει τίποτα εγγενώς κακό με αυτή την προοπτική. Στην πραγματικότητα, είναι συχνά απαραίτητη.

Κανείς δεν χτίζει καριέρα σκεπτόμενος αποκλειστικά το μακρινό μέλλον. Η δουλειά πρέπει να γίνει σήμερα. Τα προβλήματα πρέπει να λυθούν. Τα έργα πρέπει να ολοκληρωθούν. Η μακροπρόθεσμη επιτυχία τελικά αποτελείται από βραχυπρόθεσμες δράσεις. Ωστόσο, με την πάροδο του χρόνου άρχισα να παρατηρώ ότι πολλές από τις πιο σημαντικές αποφάσεις στη ζωή μου παρήγαγαν αποτελέσματα σε χρονικά πλαίσια πολύ μεγαλύτερα από ό,τι περίμενα αρχικά. Για

ορισμένα μαθήματα χρειάστηκαν χρόνια πριν γίνει εμφανής η σημασία τους. Ορισμένες σχέσεις έγιναν πολύτιμες πολύ μετά τη δημιουργία τους. Ορισμένα έργα επηρέασαν ευκαιρίες που δεν εμφανίστηκαν παρά πολύ αργότερα.

Όσο περισσότερα παραδείγματα συναντούσα, τόσο περισσότερο με ενδιέφερε μια απλή ερώτηση. Τι συμβαίνει όταν οι δημιουργοί αρχίζουν να σκέφτονται πέρα από το επόμενο έργο; Αυτό το ερώτημα γινόταν ολοένα και πιο επίκαιρο καθώς η Paezo Hellas εξελισσόταν. Τα προηγούμενα κεφάλαια εξέτασαν τα εργαστηριακά χρόνια, τη δημιουργία του Neoblazer , την εμφάνιση ενός κοινού και τη σταδιακή ανάπτυξη μιας ταυτότητας στούντιο. Κοιτάζοντας πίσω, μια από τις πιο εντυπωσιακές πτυχές αυτού του ταξιδιού είναι το πόσα σημαντικά αποτελέσματα ήταν αποτέλεσμα αποφάσεων των οποίων τα οφέλη δεν ήταν άμεσα ορατά. Εκείνη την εποχή, αυτές οι αποφάσεις συχνά φαίνονταν μικρές. Χρόνια αργότερα, αποδείχθηκαν εκπληκτικά σημαντικές.

Αυτή η παρατήρηση με οδήγησε να σκεφτώ τη δημιουργική εργασία με βάση διαφορετικούς χρονικούς ορίζοντες. Ορισμένες αποφάσεις λαμβάνονται για το τρέχον τρίμηνο. Άλλες για το επόμενο έτος. Ένας πολύ μικρότερος αριθμός λαμβάνεται για την επόμενη δεκαετία. Η διάκριση έχει σημασία επειδή κάθε χρονικό πλαίσιο ανταμείβει διαφορετικές συμπεριφορές .

Η βραχυπρόθεσμη σκέψη βελτιστοποιείται για άμεσα αποτελέσματα. Δίνει προτεραιότητα στα ορατά αποτελέσματα, τη μετρήσιμη πρόοδο και την ταχεία ανατροφοδότηση. Αυτές οι προτεραιότητες δεν είναι εγγενώς ελαττωματικές. Οι επιχειρήσεις χρειάζονται έσοδα. Τα έργα χρειάζονται ολοκλήρωση. Οι ομάδες χρειάζονται στόχους. Το πρόβλημα προκύπτει μόνο όταν η βραχυπρόθεσμη σκέψη γίνεται ο αποκλειστικός φακός μέσω του οποίου αξιολογούνται οι αποφάσεις. Μόλις συμβεί αυτό, οι δραστηριότητες των οποίων τα οφέλη απαιτούν μεγαλύτερες χρονικές περιόδους καθίστανται ολοένα και πιο δύσκολο να δικαιολογηθούν.

Αυτό το φαινόμενο εμφανίζεται παντού. Ένας δημιουργός εγκαταλείπει τον πειραματισμό επειδή ο πειραματισμός δεν παράγει άμεσα αποτελέσματα. Μια εταιρεία παραμελεί την έρευνα επειδή η έρευνα είναι δύσκολο να μετρηθεί βραχυπρόθεσμα. Ένα έργο αποφεύγει τον κίνδυνο επειδή ο κίνδυνος απειλεί τα προβλέψιμα αποτελέσματα. Κάθε μεμονωμένη απόφαση φαίνεται λογική όταν εξετάζεται εντός ενός αρκετά στενού χρονικού πλαισίου. Το σωρευτικό αποτέλεσμα γίνεται ορατό μόνο χρόνια αργότερα.

Ένας από τους λόγους που με έχει γοητεύσει η οικοδόμηση κόσμου είναι ότι η οικοδόμηση κόσμου ενθαρρύνει φυσικά μακρύτερους ορίζοντες. Ένας φανταστικός κόσμος σπάνια φτάνει στο μέγιστο των δυνατοτήτων του μέσα σε ένα μόνο έργο. Το σκηνικό εξελίσσεται σταδιακά. Οι ιστορίες συσσωρεύονται. Οι χαρακτήρες εξελίσσονται. Το κοινό αναπτύσσει σχέσεις με τους τόπους με την πάροδο του χρόνου. Ο δημιουργός αρχίζει να σκέφτεται λιγότερο τις μεμονωμένες κυκλοφορίες και περισσότερο τη μακροπρόθεσμη εξέλιξη του ίδιου του κόσμου. Αναδύονται ερωτήματα που δεν θα προέκυπταν ποτέ αν η εστίαση παρέμενε αποκλειστικά στα άμεσα αποτελέσματα. Πώς θα εξελιχθεί αυτό το σκηνικό τα επόμενα δέκα χρόνια; Ποιες ιδέες αξίζει να διατηρηθούν; Ποια θεμέλια είναι αρκετά ισχυρά για να υποστηρίξουν τη μελλοντική ανάπτυξη; Αυτά είναι θεμελιωδώς διαφορετικά ερωτήματα από αυτά που σχετίζονται με τη βραχυπρόθεσμη παραγωγή.

Ο Neoblazer ενίσχυσε επανειλημμένα αυτήν την προοπτική. Το franchise δεν προέκυψε επειδή κατέστρωσα ένα εικοσαετές γενικό σχέδιο και το εκτέλεσα προσεκτικά βήμα προς βήμα. Η πραγματικότητα ήταν πολύ πιο χαοτική. Ωστόσο, παρά αυτή την χαοτικότητα, ένα μακροπρόθεσμο μοτίβο έγινε σταδιακά ορατό. Αποφάσεις που σε κάποιο σημείο φαινόταν άσχετες μεταξύ τους τελικά αποκάλυψαν εκπληκτικές συνδέσεις. Μικρές επενδύσεις στην οικοδόμηση κόσμου δημιούργησαν ευκαιρίες χρόνια αργότερα. Ιδέες που εισήχθησαν για έναν σκοπό έγιναν χρήσιμες για εντελώς διαφορετικούς λόγους. Ο κόσμος συσσώρευσε αξία όχι μέσω ενός μεμονωμένου έργου,

αλλά μέσω του συνδυαστικού αποτελέσματος πολλών έργων που αλληλεπιδρούσαν με την πάροδο του χρόνου. Αυτή η εμπειρία άλλαξε τον τρόπο που σκεφτόμουν για τις δημιουργικές σταδιοδρομίες γενικότερα.

Πολλοί άνθρωποι φαντάζονται τις σταδιοδρομίες ως μια ακολουθία επιτευγμάτων. Κερδίστε μια προαγωγή. Κυκλοφορήστε ένα παιχνίδι. Κερδίστε ένα βραβείο. Φτάστε σε ένα ορόσημο. Αυτά τα γεγονότα έχουν σημασία, αλλά συχνά επισκιάζουν μια βαθύτερη πραγματικότητα. Οι πιο σημαντικές πτυχές μιας καριέρας συχνά αναδύονται μέσω της συσσώρευσης και όχι μέσω της επίτευξης. Η γνώση συσσωρεύεται. Η εμπειρία συσσωρεύεται. Οι σχέσεις συσσωρεύονται. Η φήμη συσσωρεύεται. Καμία από αυτές τις διαδικασίες δεν είναι ιδιαίτερα δραματική ενώ συμβαίνουν. Η σημασία τους γίνεται ορατή μόνο όταν εξετάζονται σε αρκετά μεγάλα χρονικά διαστήματα. Αυτός μπορεί να είναι ένας λόγος για τον οποίο οι δημιουργικές βιομηχανίες συχνά δυσκολεύονται με τη μακροπρόθεσμη σκέψη.

Τα πράγματα που είναι πιο εύκολο να μετρηθούν είναι συνήθως τα βραχυπρόθεσμα αποτελέσματα. Τα στοιχεία πωλήσεων μπορούν να μετρηθούν άμεσα. Η αύξηση του κοινού μπορεί να μετρηθεί άμεσα. Τα έσοδα μπορούν να μετρηθούν άμεσα. Αντίθετα, πολλοί από τους παράγοντες που καθορίζουν τη μακροπρόθεσμη επιτυχία αντιστέκονται στην απλή μέτρηση. Η περιέργεια δεν μπορεί να ποσοτικοποιηθεί εύκολα. Η θεσμική γνώση δεν μπορεί να ποσοτικοποιηθεί εύκολα. Η δημιουργική κουλτούρα δεν μπορεί να ποσοτικοποιηθεί εύκολα. Ωστόσο, αυτοί οι παράγοντες συχνά ασκούν τεράστια επιρροή στο τι θα γίνει ένας οργανισμός χρόνια αργότερα. Η πρόκληση, επομένως, είναι να μάθουμε πώς να αξιολογούμε τα αποτελέσματα που δεν έχουν υλοποιηθεί πλήρως ακόμη. Αυτό είναι πιο εύκολο να το λέμε παρά να το κάνουμε.

Οι άνθρωποι προτιμούν από τη φύση τους τη βεβαιότητα από την αβεβαιότητα. Οι άμεσες ανταμοιβές φαίνονται πιο πειστικές από τις μακρινές πιθανότητες. Εμπιστευόμαστε αυτό που μπορούμε να δούμε. Εμπιστευόμαστε αυτό που μπορούμε να μετρήσουμε. Η μακροπρόθεσμη

σκέψη απαιτεί τη διατήρηση της εμπιστοσύνης σε επενδύσεις των οποίων η πλήρης αξία παραμένει αόρατη. Απαιτεί την πίστη ότι οι σημερινές προσπάθειες μπορεί να δημιουργήσουν ευκαιρίες που δεν μπορούν ακόμη να εντοπιστούν.

Όταν εξετάζω την ιστορία της Paezo Hellas, βλέπω αμέτρητα παραδείγματα αυτής της αρχής. Η εκμάθηση προγραμματισμού δημιούργησε ευκαιρίες που δεν υπήρχαν την εποχή που άρχισα να τον μαθαίνω. Η δημιουργία πειραματικών έργων παρήγαγε μαθήματα των οποίων η αξία έγινε εμφανής χρόνια αργότερα. Η ανάπτυξη του Neoblazer δημιούργησε δυνατότητες που συνεχίζουν να ξεδιπλώνονται μέχρι σήμερα. Σε κάθε περίπτωση, η αρχική προσπάθεια έγινε χωρίς πλήρη γνώση του ποιο θα ήταν το τελικό αποτέλεσμα. Η απόφαση ήταν πολύτιμη όχι επειδή το μέλλον ήταν γνωστό, αλλά επειδή επέκτεινε το εύρος των μελλοντικών δυνατοτήτων.

Σταδιακά έχω καταλήξει να πιστεύω ότι αυτός είναι ένας από τους πιο χρήσιμους τρόπους για την αξιολόγηση μακροπρόθεσμων αποφάσεων. Αντί να ρωτάμε αν μια απόφαση εγγυάται ένα συγκεκριμένο αποτέλεσμα, είναι συχνά πιο παραγωγικό να ρωτάμε αν διευρύνει τις μελλοντικές δυνατότητες. Δημιουργεί επιλογές; Αναπτύσσει δυνατότητες; Παράγει γνώση; Αυξάνει την ευελιξία; Αυτά τα ερωτήματα είναι ιδιαίτερα σημαντικά στις δημιουργικές βιομηχανίες, επειδή το μέλλον είναι γνωστό ότι είναι δύσκολο να προβλεφθεί. Οι τεχνολογίες αλλάζουν. Οι αγορές αλλάζουν. Το κοινό αλλάζει. Ολόκληρες βιομηχανίες μεταμορφώνονται. Υπό τέτοιες συνθήκες, η προσαρμοστικότητα συχνά αποδεικνύεται πιο πολύτιμη από τη βεβαιότητα.

Αυτή η προοπτική αλλάζει επίσης τον τρόπο με τον οποίο ερμηνεύονται οι αποτυχίες. Μια βραχυπρόθεσμη νοοτροπία τείνει να αξιολογεί τα γεγονότα με βάση τα άμεσα αποτελέσματα. Ένα έργο επιτυγχάνει ή αποτυγχάνει. Ένας στόχος επιτυγχάνεται ή δεν επιτυγχάνεται. Ένα σχέδιο λειτουργεί ή δεν λειτουργεί. Η μακροπρόθεσμη σκέψη εισάγει πρόσθετο πλαίσιο. Ένα ανεπιτυχές έργο

μπορεί να δημιουργήσει πολύτιμη εμπειρία. Μια χαμένη ευκαιρία μπορεί να δημιουργήσει συνθήκες για μια μελλοντική ευκαιρία. Ένα απογοητευτικό αποτέλεσμα μπορεί να αποκαλύψει πληροφορίες που βελτιώνουν τις μελλοντικές αποφάσεις. Καμία από αυτές τις παρατηρήσεις δεν εξαλείφει την απογοήτευση, αλλά τοποθετεί την απογοήτευση σε μια ευρύτερη αφήγηση.

Τα προηγούμενα κεφάλαια συζήτησαν την επιμονή και την τάση των ιστοριών επιτυχίας να απλοποιούν την πολυπλοκότητα των πραγματικών σταδιοδρομιών. Η μακροπρόθεσμη σκέψη παρέχει ένα άλλο πρίσμα μέσω του οποίου μπορούν να γίνουν κατανοητές αυτές οι ιστορίες. Τα περισσότερα σημαντικά επιτεύγματα δεν είναι μεμονωμένα γεγονότα. Είναι οι ορατές εκφράσεις διαδικασιών που εκτυλίσσονται εδώ και χρόνια. Το κοινό βλέπει το αποτέλεσμα επειδή τα αποτελέσματα είναι εύκολο να αναγνωριστούν. Αυτό που παραμένει κρυφό είναι οι αμέτρητες αποφάσεις, πειράματα, αποτυχίες και προσαρμογές που σταδιακά κατέστησαν δυνατό το αποτέλεσμα.

Αυτός είναι ο λόγος για τον οποίο έχω γίνει ολοένα και πιο επιφυλακτικός απέναντι σε οποιαδήποτε φιλοσοφία που δίνει προτεραιότητα στην άμεση βελτιστοποίηση πάνω απ' όλα. Η βελτιστοποίηση είναι χρήσιμη όταν ο προορισμός είναι γνωστός. Η δημιουργική εργασία σπάνια προσφέρει αυτή την πολυτέλεια. Τις περισσότερες φορές, οι δημιουργοί πλοηγούνται σε αβεβαιότητα. Εξερευνούν εδάφη του οποίου τα περιγράμματα παραμένουν ασαφή. Υπό αυτές τις συνθήκες, η διατήρηση της ικανότητας μάθησης μπορεί να είναι πιο σημαντική από τη μεγιστοποίηση της βραχυπρόθεσμης αποδοτικότητας.

Όσο περισσότερο χρόνο αφιερώνω στη δημιουργία κόσμων, παιχνιδιών και οργανισμών, τόσο περισσότερο πείθομαι ότι ο ίδιος ο χρόνος είναι ένα από τα πιο υποτιμημένα δημιουργικά εργαλεία που διατίθενται. Ο χρόνος επιτρέπει στις ιδέες να ωριμάσουν. Ο χρόνος αποκαλύπτει συνέπειες που διαφορετικά θα παρέμεναν κρυφές. Ο χρόνος μετατρέπει μεμονωμένα γεγονότα σε μοτίβα. Το πιο σημαντικό, ο

χρόνος επιτρέπει τη συσσώρευση. Χωρίς συσσώρευση, κάθε έργο ξεκινά από το μηδέν. Με τη συσσώρευση, κάθε έργο κληρονομεί τα μαθήματα εκείνων που προηγήθηκαν.

Κοιτάζοντας πίσω, πολλές από τις αποφάσεις που διαμόρφωσαν την Paezo Hellas σε βάθος χρόνου δεν φάνηκαν ασυνήθιστες όταν λήφθηκαν. Φαινόταν συνηθισμένες. Ξεκίνησε ένα έργο. Αποκτήθηκε μια δεξιότητα. Λήφθηκε ένα ρίσκο. Επιχειρήθηκε ένα πείραμα. Η σημασία τους αναδείχθηκε αργότερα, όταν αυτές οι φαινομενικά συνηθισμένες αποφάσεις αλληλεπιδρούσαν μεταξύ τους κατά τη διάρκεια των ετών και τελικά κατά τη διάρκεια των δεκαετιών.

Ίσως αυτό να είναι το καθοριστικό χαρακτηριστικό του μακροπρόθεσμου παιχνιδιού. Δεν είναι η ικανότητα πρόβλεψης του μέλλοντος. Είναι η προθυμία λήψης αποφάσεων που παραμένουν πολύτιμες ακόμη και όταν το μέλλον δεν μπορεί να προβλεφθεί.

Ο δημιουργός που σκέφτεται μόνο το επόμενο τρίμηνο μπορεί να επιτύχει εντυπωσιακά βραχυπρόθεσμα αποτελέσματα. Ο δημιουργός που σκέφτεται μόνο την επόμενη δεκαετία μπορεί να δυσκολευτεί να επιβιώσει στο παρόν. Η πρόκληση είναι να μάθουμε πώς να εξισορροπούμε και τις δύο προοπτικές ταυτόχρονα. Το παρόν εξακολουθεί να έχει σημασία. Το μέλλον εξακολουθεί να έχει σημασία. Η ουσιαστική δημιουργική εργασία υπάρχει στη διασταύρωση των δύο.

Όταν σκέφτομαι το μέλλον της Paezo Hellas, βρίσκω τον εαυτό μου να επιστρέφει σε αυτήν την ιδέα επανειλημμένα. Το στούντιο αναμφίβολα θα δημιουργήσει έργα που θα πετύχουν και έργα που θα απογοητεύσουν. Θα εμφανιστούν ευκαιρίες. Θα εμφανιστούν απροσδόκητες προκλήσεις. Ολόκληρες τεχνολογίες μπορεί να αναδυθούν και να εξαφανιστούν. Καμία από αυτές τις εξελίξεις δεν μπορεί να προβλεφθεί με βεβαιότητα. Αυτό που μπορεί να επηρεαστεί είναι το κατά πόσον οι σημερινές αποφάσεις αυξάνουν την πιθανότητα ο οργανισμός να παραμείνει ικανός να μαθαίνει, να προσαρμόζεται και να εξερευνά το αύριο.

Τελικά, το μακροπρόθεσμο παιχνίδι δεν έχει να κάνει πραγματικά με την υπομονή. Έχει να κάνει με τη διαχείριση.

Πρόκειται για την αντιμετώπιση κάθε έργου, κάθε μαθήματος και κάθε ευκαιρίας ως μέρος κάτι μεγαλύτερου από το ίδιο. Πρόκειται για την αναγνώριση ότι η ουσιαστική δημιουργική εργασία συχνά εκτυλίσσεται σε χρονικά πλαίσια πολύ μεγαλύτερα από τα μεμονωμένα έργα. Πάνω απ' όλα, πρόκειται για την κατανόηση ότι το μέλλον δεν χτίζεται μέσα από μια μόνο μετασχηματιστική στιγμή, αλλά μέσα από τη σταδιακή συσσώρευση επιλογών των οποίων η σημασία γίνεται ορατή μόνο αφού περάσει αρκετός χρόνος για να αναδειχθούν οι συνέπειές τους.

Κεφάλαιο 42: Το Στούντιο Μετά Από Εμένα

Μια παράξενη πτυχή της οικοδόμησης ενός δημιουργικού οργανισμού είναι ότι, για πολύ μεγάλο χρονικό διάστημα, ο οργανισμός και ο ιδρυτής μπορεί να φαίνονται το ίδιο πράγμα. Κατά τα πρώτα χρόνια, αυτό ισχύει συχνά. Τα έργα προέρχονται από τις αποφάσεις ενός μόνο ατόμου. Η δημιουργική κατεύθυνση αντανακλά τα συμφέροντα ενός μόνο ατόμου. Τα ρίσκα αποδέχεται ένα μόνο άτομο. Οι αποτυχίες ανήκουν σε ένα μόνο άτομο. Ακόμα και οι νίκες, όταν έρχονται, συνήθως συνδέονται με το ίδιο άτομο. Από έξω, οι άνθρωποι μιλούν για τον δημιουργό και τον οργανισμό σχεδόν εναλλακτικά, επειδή υπάρχει πολύ μικρή ορατή διάκριση μεταξύ τους. Η εταιρεία γίνεται προέκταση της προσωπικότητας του ιδρυτή και ο ιδρυτής γίνεται το δημόσιο πρόσωπο όλων όσων δημιουργεί η εταιρεία.

Η Paezo Hellas πέρασε μεγάλο μέρος της ύπαρξής της σε αυτήν την πολιτεία. Κοιτάζοντας πίσω, θα ήταν αδύνατο να διαχωρίσω την ιστορία του στούντιο από τη δική μου, επειδή για πολλά χρόνια οι δύο ιστορίες ήταν ουσιαστικά η ίδια ιστορία. Τα έργα αντανακλούσαν τα ενδιαφέροντά μου. Οι κόσμοι αντανακλούσαν τις περιέργειές μου. Οι ευκαιρίες που εμφανίζονταν συνδέονταν με σχέσεις που είχα χτίσει,

δεξιότητες που είχα αναπτύξει και αποφάσεις που είχα πάρει. Αν κάποιος μιλούσε για την Paezo Hellas, συνήθως μιλούσε για το έργο μου. Αν μιλούσε για το έργο μου, συνήθως μιλούσε για την Paezo Hellas. Η διάκριση υπήρχε στη θεωρία, αλλά στην πράξη τα όρια μεταξύ δημιουργού και οργανισμού παρέμεναν δύσκολο να προσδιοριστούν.

Καθώς περνούσαν τα χρόνια, ωστόσο, διαπίστωσα ότι ενδιαφερόμουν ολοένα και περισσότερο για ένα ερώτημα που θα μου φαινόταν εντελώς άσχετο όταν άρχισα να φτιάχνω παιχνίδια. Τι συμβαίνει όταν ο ιδρυτής δεν είναι πλέον παρών;

Το ερώτημα ακούγεται δραματικό, αλλά στην πραγματικότητα αφορά τη συνέχεια. Κάθε οργανισμός που επιβιώνει για αρκετό καιρό τελικά το συναντά με τη μία ή την άλλη μορφή. Ο ιδρυτής συνταξιοδοτείται. Ο ιδρυτής αλλάζει ρόλους. Ο ιδρυτής επιδιώκει διαφορετικά ενδιαφέροντα. Ο χρόνος περνάει. Οι συνθήκες αλλάζουν. Ανεξάρτητα από τις συγκεκριμένες λεπτομέρειες, ο οργανισμός φτάνει τελικά σε ένα σημείο όπου το μέλλον του δεν μπορεί πλέον να εξαρτάται εξ ολοκλήρου από το άτομο που τον ξεκίνησε. Εδώ είναι που η διαφορά μεταξύ των οικοδομικών έργων και της οικοδόμησης θεσμών καθίσταται αδύνατο να αγνοηθεί.

Ένα έργο μπορεί να εξαρτάται εξ ολοκλήρου από ένα άτομο. Πολλά έργα το κάνουν. Ένας δημιουργός μπορεί να μεταφέρει μια ιδέα από τη σύλληψη στην ολοκλήρωση μόνο μέσω προσωπικής προσπάθειας. Ένας θεσμός λειτουργεί σύμφωνα με διαφορετικούς κανόνες. Οι θεσμοί έχουν σχεδιαστεί για να αντέχουν τις συνθήκες που τους δημιούργησαν. Επιβιώνουν από αλλαγές στην ηγεσία. Επιβιώνουν από αλλαγές στην τεχνολογία. Επιβιώνουν από αλλαγές στον πολιτισμό. Το πιο σημαντικό, επιβιώνουν από αλλαγές στους ανθρώπους που είναι υπεύθυνοι για την καθοδήγησή τους. Εάν δεν μπορούν να κάνουν αυτά τα πράγματα, παραμένουν έργα και όχι θεσμοί, ανεξάρτητα από το πόσο επιτυχημένοι γίνονται.

Όσο περισσότερο σκεφτόμουν αυτή τη διάκριση, τόσο περισσότερο συνειδητοποιούσα ότι πολλές από τις ιδέες που εξερευνώνται σε όλο αυτό

το βιβλίο έδειχναν σιωπηλά προς αυτήν. Τα προηγούμενα κεφάλαια συζητούσαν τον πειραματισμό, την αποτυχία, τη θεσμική μνήμη, την οικοδόμηση κόσμου , την επιμονή, την περιέργεια και τη μακροπρόθεσμη σκέψη. Με την πρώτη ματιά, αυτά τα θέματα φαίνονται ξεχωριστά. Ωστόσο, όλα τους μοιράζονται ένα κοινό χαρακτηριστικό. Περιλαμβάνουν τη διατήρηση της γνώσης στο πέρασμα του χρόνου. Κάθε μάθημα που αποκτήθηκε κατά τη διάρκεια των εργαστηριακών ετών είχε σημασία επειδή μπορούσε να επηρεάσει μελλοντικές αποφάσεις. Κάθε λάθος γινόταν πολύτιμο επειδή μείωνε την πιθανότητα επανάληψης του ίδιου λάθους αργότερα. Κάθε έργο συνέβαλε κάτι που επεκτάθηκε πέρα από τη διάρκεια ζωής του ίδιου του έργου.

Αυτή η συσσώρευση γνώσης είναι μια από τις πιο συναρπαστικές πτυχές των δημιουργικών οργανισμών, επειδή αντιπροσωπεύει κάτι μεγαλύτερο από οποιαδήποτε ατομική συμβολή. Ένα μόνο άτομο μπορεί να πάρει ένα μάθημα. Ένας θεσμός μπορεί να το θυμηθεί. Αυτά τα δύο πράγματα δεν είναι το ίδιο. Η προσωπική εμπειρία εξαφανίζεται όταν εξαφανίζεται το άτομο. Η θεσμική μνήμη επιτρέπει στην εμπειρία να επιβιώσει και να συνεχίσει να επηρεάζει τις αποφάσεις πολύ αργότερα. Η πρόκληση, φυσικά, είναι να διασφαλιστεί ότι αυτή η μεταφορά θα πραγματοποιηθεί πραγματικά.

Πολλοί οργανισμοί δεν λύνουν ποτέ αυτό το πρόβλημα. Η γνώση παραμένει συγκεντρωμένη σε έναν μικρό αριθμό ανθρώπων. Οι αποφάσεις εξαρτώνται από την προσωπική διαίσθηση και όχι από την κοινή κατανόηση. Ο ιδρυτής καθίσταται απαραίτητος επειδή τα πιο σημαντικά μαθήματα του οργανισμού βρίσκονται κυρίως μέσα στο κεφάλι του. Βραχυπρόθεσμα, αυτή η ρύθμιση μπορεί να λειτουργήσει εκπληκτικά καλά. Ο ιδρυτής συχνά κατέχει τη βαθύτερη κατανόηση της ιστορίας, της κουλτούρας και των στόχων της εταιρείας. Το πρόβλημα αναδύεται σε μακροπρόθεσμα χρονικά πλαίσια. Όσο περισσότερο εξαρτάται ένας οργανισμός από ένα μόνο άτομο, τόσο πιο εύθραυστος γίνεται. Αυτό που αρχικά φαίνεται να είναι δύναμη,

σταδιακά αποκαλύπτεται ως περιορισμός. Αυτή η συνειδητοποίηση άλλαξε σημαντικά τον τρόπο που σκέφτομαι την ηγεσία.

Όταν οι άνθρωποι φαντάζονται την ηγεσία, συχνά φαντάζονται τη λήψη αποφάσεων. Φαντάζονται το όραμα, την κατεύθυνση και την εξουσία. Αυτά τα στοιχεία σίγουρα έχουν σημασία, αλλά αντιπροσωπεύουν μόνο ένα μέρος της ιστορίας. Η μακροπρόθεσμη ηγεσία απαιτεί και κάτι άλλο. Απαιτεί τη δημιουργία συνθηκών υπό τις οποίες ο οργανισμός μπορεί να συνεχίσει να λειτουργεί αποτελεσματικά ακόμη και όταν ο ηγέτης απουσιάζει. Με άλλα λόγια, η επιτυχημένη ηγεσία τελικά γίνεται μια πράξη αποκέντρωσης. Η γνώση πρέπει να μοιράζεται. Η ευθύνη πρέπει να μοιράζεται. Η κατανόηση πρέπει να μοιράζεται. Διαφορετικά, κάθε σημαντική απόφαση τελικά συγκλίνει στο ίδιο σημείο συμφόρησης.

Η ειρωνεία είναι ότι πολλοί ιδρυτές δημιουργούν ακούσια την ίδια εξάρτηση από την οποία αργότερα αγωνίζονται να ξεφύγουν. Εμπλέκονται σε όλα επειδή ενδιαφέρονται βαθιά για τον οργανισμό. Λύνουν προβλήματα επειδή ξέρουν πώς. Λαμβάνουν αποφάσεις επειδή έχουν εμπειρία. Κάθε μεμονωμένη ενέργεια φαίνεται λογική. Με την πάροδο του χρόνου, ωστόσο, ο οργανισμός σταδιακά προσαρμόζεται γύρω από τη συνεχή παρουσία του ιδρυτή. Ο ιδρυτής γίνεται ολοένα και πιο απαραίτητος και το ίδρυμα γίνεται ολοένα και πιο εξαρτημένο.

Αυτό που με συναρπάζει είναι ότι αυτή η διαδικασία μοιάζει με πολλές από τις προκλήσεις που συζητήθηκαν σε όλο το υπόλοιπο βιβλίο. Προηγούμενα κεφάλαια εξέτασαν τους κινδύνους της υπερβολικής εξάρτησης από προηγούμενες επιτυχίες, τη σημασία της διατήρησης της περιέργειας και την ανάγκη να παραμείνει κανείς προσαρμόσιμος απέναντι στην αβεβαιότητα. Ισχύουν και εδώ οι ίδιες αρχές. Ένας οργανισμός που δεν μπορεί να εξελιχθεί πέρα από τον ιδρυτή του τελικά αντιμετωπίζει το ίδιο πρόβλημα με έναν δημιουργό που δεν μπορεί να εξελιχθεί πέρα από προηγούμενες επιτυχίες. Η ανάπτυξη επιβραδύνεται. Η ευελιξία μειώνεται. Το μέλλον περιορίζεται από το παρελθόν. Η εναλλακτική λύση απαιτεί μια εντελώς διαφορετική νοοτροπία .

Αντί να βλέπουμε τον οργανισμό ως προέκταση του ιδρυτή, καθίσταται απαραίτητο να τον βλέπουμε ως κάτι ικανό να αναπτύξει μια ταυτότητα ανεξάρτητη από οποιοδήποτε μεμονωμένο άτομο. Αυτό δεν σημαίνει εγκατάλειψη των αξιών που διαμόρφωσαν τη δημιουργία του. Αν μη τι άλλο, αυτές οι αξίες αποκτούν ακόμη μεγαλύτερη σημασία. Η πρόκληση είναι να διασφαλιστεί ότι οι αξίες θα επιβιώσουν χωρίς να απαιτείται συνεχής εποπτεία από το άτομο που τις εισήγαγε. Ο πολιτισμός αρχίζει να παίζει κρίσιμο ρόλο σε αυτό το στάδιο, επειδή ο πολιτισμός λειτουργεί ως μηχανισμός μέσω του οποίου η γνώση, οι προσδοκίες και οι προτεραιότητες μπορούν να μεταδοθούν με την πάροδο του χρόνου.

Όσο μεγαλώνω, τόσο περισσότερο ενδιαφέρομαι για τον πολιτισμό ως μορφή μνήμης. Τα προηγούμενα κεφάλαια ασχολήθηκαν με τη θεσμική μνήμη με πρακτικούς όρους, αλλά ο πολιτισμός μπορεί να είναι η πιο ανθεκτική έκφρασή της. Ο πολιτισμός διατηρεί μαθήματα που κανείς δεν θυμάται να έμαθε. Διαμορφώνει αποφάσεις χωρίς να απαιτεί σαφείς οδηγίες. Μεταδίδει προτεραιότητες σε άτομα που δεν ήταν παρόντα όταν αυτές οι προτεραιότητες εμφανίστηκαν για πρώτη φορά. Από πολλές απόψεις, ο πολιτισμός επιτρέπει σε έναν οργανισμό να μεταφέρει μέρη της ιστορίας του στο μέλλον, ακόμη και όταν τα άτομα που τον αποτελούν αλλάζουν.

Αυτός είναι ένας λόγος που βρίσκω τόσο ενδιαφέρουσα τη σχέση μεταξύ της αφήγησης ιστοριών και των οργανισμών. Οι ιστορίες διατηρούν την εμπειρία. Επιτρέπουν στη γνώση να επιβιώσει πέρα από τη στιγμή που αποκτήθηκε. Ο πολιτισμός επιτελεί μια αξιοσημείωτα παρόμοια λειτουργία. Μετατρέπει τις μεμονωμένες εμπειρίες σε κοινή κατανόηση. Επιτρέπει στα μαθήματα που μαθαίνει μια γενιά να επηρεάσουν την επόμενη. Τόσο η αφήγηση ιστοριών όσο και ο πολιτισμός είναι, στον πυρήνα τους, μηχανισμοί μετάδοσης γνώσης διαχρονικά.

Όταν το βλέπουμε μέσα από αυτό το πρίσμα, το μέλλον ενός στούντιο δεν αφορά τόσο τη διατήρηση συγκεκριμένων έργων όσο τη

διατήρηση των συνθηκών που κατέστησαν δυνατά αυτά τα έργα. Το Neoblazer έχει σημασία. Τα παιχνίδια έχουν σημασία. Οι κόσμοι έχουν σημασία. Ωστόσο, ο βαθύτερος στόχος είναι να διασφαλιστεί ότι η περιέργεια που ευθύνεται για αυτές τις δημιουργίες παραμένει άθικτη. Η περιέργεια δημιούργησε τα εργαστηριακά χρόνια. Η περιέργεια δημιούργησε πειραματισμό. Η περιέργεια δημιούργησε την οικοδόμηση κόσμου . Εάν αυτά τα ένστικτα επιβιώσουν, οι μελλοντικοί δημιουργοί θα συνεχίσουν να ανακαλύπτουν δυνατότητες που δεν μπορούν να προβλεφθούν προς το παρόν.

Αυτή η αβεβαιότητα είναι σημαντική επειδή το μέλλον σπάνια μοιάζει με τις προσδοκίες μας. Οι τεχνολογίες που είναι διαθέσιμες στους μελλοντικούς προγραμματιστές μπορεί να διαφέρουν δραματικά από αυτές που είναι διαθέσιμες σήμερα. Η συμπεριφορά του κοινού μπορεί να αλλάξει. Ολόκληρα είδη μπορεί να αναδυθούν ή να εξαφανιστούν. Προβλήματα που φαίνονται σημαντικά τώρα μπορεί να καταστούν άσχετα. Νέες προκλήσεις σχεδόν σίγουρα θα εμφανιστούν. Κανένας ιδρυτής δεν μπορεί να προβλέψει με επιτυχία όλες αυτές τις εξελίξεις εκ των προτέρων. Η προσπάθεια να γίνει αυτό θα ήταν μια πράξη αλαζονείας που μεταμφιέζεται σε σχεδιασμό.

Αυτό που μπορεί να διαρκέσει είναι οι αρχές και όχι οι προβλέψεις. Η δέσμευση στη μάθηση παραμένει πολύτιμη ανεξάρτητα από το πώς αλλάζει η τεχνολογία. Η δέσμευση στον πειραματισμό συνεχίζει να δημιουργεί ευκαιρίες για ανακάλυψη ακόμη και όταν οι προηγούμενες υποθέσεις καθίστανται παρωχημένες. Η περιέργεια παραμένει χρήσιμη επειδή ενθαρρύνει την εξερεύνηση άγνωστων περιοχών, ενώ η οικοδόμηση κόσμου παραμένει ουσιαστική επειδή παρέχει ένα πλαίσιο μέσω του οποίου οι ιδέες, οι ιστορίες και οι εμπειρίες μπορούν να συνεχίσουν να εξελίσσονται με την πάροδο του χρόνου. Αυτές οι αξίες διαρκούν ακριβώς επειδή είναι προσαρμόσιμες. Δεν προδιαγράφουν συγκεκριμένες λύσεις σε μελλοντικά προβλήματα. Αντίθετα, βοηθούν τις μελλοντικές γενιές να αναπτύξουν λύσεις κατάλληλες για περιστάσεις που δεν μπορούν ακόμη να κατανοηθούν πλήρως. Υπό αυτή την έννοια,

η πιο σημαντική συμβολή που μπορεί να κάνει ένας ιδρυτής μπορεί να μην είναι ένα συγκεκριμένο έργο, franchise ή επιχειρηματική στρατηγική. Μπορεί να είναι η δημιουργία ενός περιβάλλοντος ικανού να συνεχίσει να μαθαίνει μετά την αποχώρηση του ιδρυτή.

Όταν σκέφτομαι το μέλλον της Paezo Hellas, αυτή η προοπτική αποκτά ολοένα και μεγαλύτερη σημασία. Νωρίτερα στην καριέρα μου, ασχολούμουν κυρίως με τη δημιουργία πραγμάτων. Αργότερα άρχισα να ενδιαφέρομαι για τη δημιουργία καλύτερων πραγμάτων. Τελικά, γοητεύτηκα από τη δημιουργία κόσμων. Πέρα από όλες αυτές τις φιλοδοξίες βρίσκεται μια άλλη εντελώς πρόκληση: η δημιουργία ενός οργανισμού ικανού να παραμείνει περίεργος πολύ καιρό αφότου οι άνθρωποι που είναι υπεύθυνοι για τα πρώτα του κεφάλαια έχουν αποχωρήσει.

Το αν κάποιος θεσμός τελικά επιτυγχάνει σε αυτό το έργο είναι δύσκολο να προσδιοριστεί βιώνοντας την ιστορία του. Τέτοια ερωτήματα απαντώνται σε βάθος δεκαετιών και όχι ετών. Ωστόσο, έχω καταλήξει να πιστεύω ότι αξίζει να τεθούν επειδή ενθαρρύνουν έναν διαφορετικό τρόπο σκέψης για την επιτυχία. Η επιτυχία παύει να μετριέται αποκλειστικά με βάση τα ατομικά επιτεύγματα και αρχίζει να μετριέται με βάση τη συνέχεια. Επέζησε η γνώση; Επέζησε η περιέργεια; Επέζησε ο πολιτισμός; Επέζησε η ικανότητα για εξερεύνηση; Αυτά τα ερωτήματα με ενδιαφέρουν επειδή εστιάζουν την προσοχή σε αυτό που ακολουθεί και όχι σε αυτό που προηγήθηκε. Αναγνωρίζουν ότι κάθε ουσιαστικός θεσμός τελικά γίνεται μέρος μιας ιστορίας μεγαλύτερης από το άτομο που την ξεκίνησε.

Αν η Paezo Hellas έχει την τύχη να αντέξει για γενιές, τότε τα πιο σημαντικά κεφάλαιά της μπορεί τελικά να γραφτούν από ανθρώπους που δεν έχουν ακόμη φτάσει, εργαζόμενοι σε έργα που δεν υπάρχουν ακόμη, λύνοντας προβλήματα που δεν μπορούν ακόμη να φανταστούν. Αν ποτέ υπάρξει αυτό το μέλλον, τότε η επιτυχία του στούντιο θα έχει ελάχιστη σχέση με το αν διατήρησε το ακριβές όραμα του ιδρυτή και

πολύ περισσότερο με το αν διατήρησε την περιέργεια που κατέστησε δυνατό το όραμα εξαρχής.

Μέρος VIII

Κεφάλαιο 43: Η Αξία Των Ημιτελών Πραγμάτων

Δεν ολοκληρώνονται όλα. Αυτή η πραγματικότητα έρχεται σε άμεση αντίθεση με τον τρόπο που συνήθως συζητείται η επιτυχία. Όταν οι άνθρωποι αφηγούνται ιστορίες για δημιουργούς, εταιρείες και καριέρες, εστιάζουν φυσικά σε ολοκληρωμένες εργασίες. Συζητούν για παιχνίδια που έχουν κυκλοφορήσει, βιβλία που έχουν εκδοθεί, ολοκληρωμένες ταινίες και επιτυχημένες επιχειρήσεις. Η ίδια η ιστορία τείνει να ευνοεί τις ολοκληρωμένες αφηγήσεις, επειδή οι ολοκληρωμένες αφηγήσεις είναι πιο εύκολο να κατανοηθούν. Ένα ολοκληρωμένο έργο έχει αρχή, μέση και τέλος. Μπορεί να αξιολογηθεί. Μπορεί να γιορταστεί. Μπορεί να επικριθεί. Το πιο σημαντικό, μπορεί να ενσωματωθεί άψογα σε μια ιστορία. Τα ημιτελή έργα αντιστέκονται σε αυτή τη διαδικασία.

Παραμονεύουν σε ένα αμήχανο διάστημα μεταξύ πρόθεσης και αποτελέσματος. Περιέχουν προσπάθεια χωρίς αποφασιστικότητα. Περιέχουν φιλοδοξία χωρίς ολοκλήρωση. Συχνά δεν έχουν τα ορατά στοιχεία που απαιτούνται για να δικαιολογήσουν τον χρόνο που επενδύθηκε σε αυτά. Ως αποτέλεσμα, η ημιτελής εργασία αντιμετωπίζεται συχνά ως αποτυχία εξ ορισμού. Η υπόθεση είναι απλή. Αν ένα έργο δεν ολοκληρώθηκε ποτέ, τότε το έργο δεν πρέπει να είχε σημασία. Όσο περισσότερο χρόνο αφιερώνω στη δημιουργία πραγμάτων, τόσο λιγότερο πεπεισμένος γίνομαι ότι αυτή η υπόθεση είναι αληθινή. Από πολλές απόψεις, τα ημιτελή έργα έχουν επηρεάσει τη ζωή μου εξίσου βαθιά με τα ολοκληρωμένα.

Αυτό δεν είναι ένα ιδιαίτερα διαισθητικό συμπέρασμα. Τα προηγούμενα κεφάλαια συζήτησαν παιχνίδια που προσέγγισαν το κοινό, έργα που δημιούργησαν ευκαιρίες και κόσμους που συνέχισαν να

αναπτύσσονται με την πάροδο του χρόνου. Αυτά τα αποτελέσματα είναι εύκολο να επισημανθούν επειδή υπάρχουν σε ορατή μορφή. Αφήνουν πίσω τους στοιχεία. Οι άνθρωποι μπορούν να τα παίξουν, να τα συζητήσουν και να τα αναλύσουν . Τα ημιτελή έργα αφήνουν πίσω τους κάτι πολύ πιο δύσκολο να μετρηθεί. Αφήνουν πίσω τους αλλαγές στον δημιουργό.

Το Sea of Corruption παραμένει ένα από τα πιο ξεκάθαρα παραδείγματα από την προσωπική μου εμπειρία. Για χρόνια, έβλεπα το έργο κυρίως μέσα από το πρίσμα της ατελούς ολοκλήρωσης. Το παιχνίδι αντιπροσώπευε μια τεράστια επένδυση χρόνου, ενέργειας και φιλοδοξίας. Περιείχε συστήματα, ιδέες και δυνατότητες που δεν έφτασαν ποτέ πλήρως στο κοινό στο οποίο αρχικά προορίζονταν να προσεγγίσουν. Μετρημένα σύμφωνα με τα συμβατικά πρότυπα, θα ήταν εύκολο να περιγραφεί το έργο ως ανεπιτυχές. Δεν κατάφερε να φτάσει στον προορισμό για τον οποίο είχε αρχικά σχεδιαστεί. Ωστόσο, κάθε χρόνος που περνάει κάνει αυτή την ερμηνεία να φαίνεται ολοένα και πιο ελλιπής.

Το «Sea of Corruption» μου έδωσε μαθήματα που επηρέασαν άμεσα όλα όσα ακολούθησαν. Αποκάλυψε τη σχέση μεταξύ φιλοδοξίας και εκτέλεσης. Αποκάλυψε αδυναμίες στον προγραμματισμό μου. Κατέδειξε τις προκλήσεις που σχετίζονται με την κλίμακα. Με ανάγκασε να αντιμετωπίσω πραγματικότητες που μικρότερα έργα δεν με είχαν ποτέ πριν απαιτήσει να αντιμετωπίσω. Το έργο μπορεί να παρέμεινε ημιτελές, αλλά η εκπαίδευση που παρείχε ήταν αξιοσημείωτα ολοκληρωμένη.

Αυτή η διάκριση είναι σημαντική επειδή η δημιουργική εργασία συχνά ενθαρρύνει μια υπερβολικά απλοϊκή κατανόηση της αξίας. Έχουμε συνηθίσει να μετράμε τα έργα με βάση τα αποτελέσματα. Απέδωσε; Πέτυχε; Προσέλκυσε κοινό; Αυτά τα ερωτήματα έχουν σημασία, αλλά δεν είναι τα μόνα που αξίζει να τεθούν. Ένα έργο μπορεί να αποτύχει να επιτύχει το επιδιωκόμενο αποτέλεσμα, ενώ ταυτόχρονα να πετύχει με τρόπους που γίνονται ορατοί μόνο πολύ αργότερα. Η

δυσκολία έγκειται στο ότι αυτές οι μορφές επιτυχίας σπάνια ανακοινώνονται αμέσως.

Όταν ένα έργο εγκαταλείπεται, η συναισθηματική αντίδραση είναι συνήθως η απογοήτευση. Ο δημιουργός βλέπει τι θα μπορούσε να είχε συμβεί. Σκέφτεται τα χρόνια που επένδυσε, τις ευκαιρίες που χάθηκαν και το ημιτελές δυναμικό που εξακολουθεί να είναι ενσωματωμένο στο έργο. Αυτή η αντίδραση είναι απολύτως κατανοητή. Κάθε δημιουργός αναπτύσσει δεσμούς με τα έργα του. Κάθε δημιουργός φαντάζεται μέλλοντα που δεν υλοποιούνται ποτέ. Το να αφήσει κανείς πίσω του αυτό το μέλλον μπορεί να είναι εκπληκτικά δύσκολο.

Αυτό που κάνει τα ημιτελή έργα τόσο συναρπαστικά, ωστόσο, είναι ότι συχνά συνεχίζουν να ασκούν επιρροή πολύ μετά το τέλος της ανάπτυξης. Οι ιδέες που αναπτύσσονται για ένα έργο επανεμφανίζονται συχνά σε ένα άλλο. Οι τεχνικές λύσεις που δημιουργούνται για την επίλυση ενός συγκεκριμένου προβλήματος μπορεί αργότερα να αποδειχθούν χρήσιμες σε ένα εντελώς διαφορετικό πλαίσιο. Τα μαθήματα που αντλούνται κατά την ανάπτυξη συνεχίζουν να διαμορφώνουν μελλοντικές αποφάσεις, ενώ οι ευρύτερες φιλοσοφίες σχετικά με το σχεδιασμό, την παραγωγή και τη δημιουργικότητα συχνά επιβιώνουν πολύ μετά την εγκατάλειψη του αρχικού έργου. Το ίδιο το έργο μπορεί να σταματήσει να προχωρά, αλλά πολλά από τα πράγματα που δημιουργούνται κατά την ανάπτυξή του συνεχίζουν να ταξιδεύουν σε μελλοντικές εργασίες. Αυτή η συνειδητοποίηση άλλαξε σταδιακά τον τρόπο που σκεφτόμουν τις δημιουργικές σταδιοδρομίες.

Όταν οι άνθρωποι φαντάζονται μια καριέρα, συχνά φαντάζονται μια ακολουθία ολοκληρωμένων επιτευγμάτων, τακτοποιημένων με τάξη στο χρόνο. Ένα έργο οδηγεί σε ένα άλλο. Μια επιτυχία οδηγεί σε μια άλλη. Η ιστορία ξεδιπλώνεται μέσα από μια συλλογή ορατών ορόσημων. Η πραγματικότητα είναι πολύ πιο μπερδεμένη. Οι περισσότερες σταδιοδρομίες περιέχουν κρυφά επίπεδα που αποτελούνται από πειράματα, εγκαταλελειμμένες κατευθύνσεις, ημιτελή πρωτότυπα και ιδέες που δεν υλοποιήθηκαν ποτέ πλήρως. Αυτά τα αόρατα επίπεδα

σπάνια εμφανίζονται στις δημόσιες ιστορίες, ωστόσο συχνά παίζουν κρίσιμο ρόλο στον καθορισμό του τι γίνεται δυνατό αργότερα. Από πολλές απόψεις, τα ημιτελή έργα λειτουργούν ως μια μορφή έρευνας.

Η έρευνα σπάνια κρίνεται αποκλειστικά με βάση τα άμεσα αποτελέσματα. Οι επιστήμονες εκτελούν πειράματα που αποτυγχάνουν. Οι μηχανικοί διερευνούν προσεγγίσεις που αποδεικνύονται μη πρακτικές. Οι εξερευνητές ταξιδεύουν σε μονοπάτια που δεν οδηγούν πουθενά. Ωστόσο, αυτές οι προσπάθειες εξακολουθούν να έχουν αξία επειδή αποκαλύπτουν πληροφορίες. Μειώνουν την αβεβαιότητα. Διευρύνουν την κατανόηση. Η δημιουργική εργασία λειτουργεί σύμφωνα με παρόμοιες αρχές. Κάθε έργο εξερευνά εδάφη που προηγουμένως ήταν άγνωστα στον δημιουργό. Ακόμα και όταν ο προορισμός παραμένει ανέφικτος, το ταξίδι συχνά παράγει γνώσεις που θα ήταν αδύνατο να αποκτηθούν διαφορετικά. Αυτή η οπτική γωνία αποκτά ιδιαίτερη σημασία όταν συζητάμε για φιλοδοξία.

Προηγούμενα κεφάλαια εξέτασαν τους κινδύνους που σχετίζονται με την υπερβολική κλίμακα και τις προκλήσεις της διαχείρισης ολοένα και πιο πολύπλοκων έργων. Αυτό που λαμβάνει λιγότερη προσοχή είναι το γεγονός ότι τα φιλόδοξα έργα συχνά παράγουν δυσανάλογη εκπαιδευτική αξία. Οι ίδιοι παράγοντες που τα καθιστούν δύσκολα τα καθιστούν επίσης ενημερωτικά. Τα μεγάλα έργα αποκαλύπτουν αδυναμίες που κρύβουν τα μικρότερα έργα. Αποκαλύπτουν οργανωτικές προκλήσεις, τεχνικούς περιορισμούς και δημιουργικά τυφλά σημεία που διαφορετικά θα παρέμεναν αόρατα. Ο δημιουργός μαθαίνει όχι μόνο τι λειτουργεί αλλά και πού υπάρχουν τα όρια αυτήν τη στιγμή.

Αυτή η γνώση έχει τεράστια αξία. Η πρόκληση είναι να αναγνωρίσουμε την αξία της πριν το πέρασμα του χρόνου την κάνει προφανή. Τα περισσότερα ημιτελή έργα μοιάζουν με αποτυχίες ενώ βρίσκονται σε εξέλιξη. Μόνο αργότερα αρχίζουν να αποκαλύπτουν τη συμβολή τους στη γενικότερη ιστορία.

Αυτός μπορεί να είναι ένας λόγος για τον οποίο η εμπειρία γίνεται πιο εύκολο να εκτιμηθεί εκ των υστέρων παρά στη στιγμή. Κοιτάζοντας

προς τα πίσω, αναδύονται συνδέσεις. Ο δημιουργός μπορεί να δει πώς ένα έργο επηρέασε ένα άλλο. Μπορεί να εντοπίσει μαθήματα που μεταφέρθηκαν με την πάροδο των ετών. Μπορεί να αναγνωρίσει μοτίβα που παρέμειναν αόρατα κατά τη διάρκεια της αρχικής εμπειρίας. Αυτό που κάποτε φαινόταν αδιέξοδο συχνά αποκαλύπτεται ως μια παράκαμψη προς κάτι άλλο.

Τα εργαστηριακά χρόνια παρέχουν ένα ακόμη χρήσιμο παράδειγμα. Πολλά από αυτά τα έργα δεν προσέλκυσαν ποτέ σημαντικό κοινό. Μερικά ήταν λίγο περισσότερο από πειράματα. Άλλα υπήρχαν κυρίως ως ευκαιρίες μάθησης. Εκείνη την εποχή, η σημασία τους φαινόταν περιορισμένη. Σήμερα, ωστόσο, μπορώ να δω πόσο βαθιά επηρέασαν τις μεταγενέστερες εξελίξεις. Δημιούργησαν τεχνικά θεμέλια. Ενθάρρυναν τον πειραματισμό. Καθιέρωσαν συνήθειες εξερεύνησης που θα παρέμεναν χρήσιμες πολύ μετά το σβήσιμο των ίδιων των έργων από τη μνήμη.

Το ενδιαφέρον με την ημιτελή εργασία είναι ότι συχνά επιβιώνει σε απροσδόκητες μορφές. Ένας μηχανισμός που αναπτύχθηκε αρχικά για ένα παιχνίδι μπορεί τελικά να βρει τον δρόμο του σε ένα άλλο. Ένα μάθημα που αντλείται από την αποτυχία μπορεί να επηρεάσει τις αποφάσεις χρόνια αργότερα. Οι τεχνικές λύσεις συχνά επιβιώνουν από τα έργα που τις ενέπνευσαν, ενώ ευρύτερες δημιουργικές φιλοσοφίες μπορούν να συνεχίσουν να διαμορφώνουν μια ολόκληρη καριέρα. Το αρχικό έργο μπορεί να εξαφανιστεί, ωστόσο μέρη του συχνά συνεχίζουν να υπάρχουν αλλού, υφασμένα σε μελλοντικά έργα με τρόπους που δεν είναι άμεσα προφανείς.

Η δημιουργική ιστορία είναι γεμάτη με αυτές τις μεταναστεύσεις. Οι ιδέες ταξιδεύουν από έργο σε έργο, αλλάζοντας μορφή καθώς κινούνται. Έννοιες που εγκαταλείπονται σε ένα πλαίσιο γίνονται πολύτιμες σε ένα άλλο. Ολόκληρες καριέρες βασίζονται σε μαθήματα που αντλούνται από προσπάθειες που δεν πέτυχαν ποτέ τους αρχικούς τους στόχους. Από απόσταση, αυτές οι μεταβάσεις μπορεί να φαίνονται

απρόσκοπτες. Από κοντά, συχνά προκύπτουν από εμπειρίες που αρχικά ένιωθαν απογοητευτικές.

Αυτή η παρατήρηση με έχει κάνει ολοένα και πιο επιφυλακτικό απέναντι στην κρίση της δημιουργικής εργασίας πολύ γρήγορα. Τα άμεσα αποτελέσματα λένε μόνο ένα μέρος της ιστορίας. Ορισμένα έργα αποκαλύπτουν την αξία τους αμέσως. Άλλα χρειάζονται χρόνια για να γίνει εμφανής η σημασία τους. Ο δημιουργός που επικεντρώνεται αποκλειστικά σε βραχυπρόθεσμα αποτελέσματα διακινδυνεύει να παραβλέψει συνεισφορές που δεν έχουν ακόμη ολοκληρωθεί.

Ίσως αυτός είναι ο λόγος που νιώθω πιο άνετα με τα ημιτελή πράγματα καθώς μεγαλώνω. Όχι επειδή η ατέλεια είναι επιθυμητή, αλλά επειδή η εγκατάλειψη πρέπει να γιορτάζεται.

Η πραγματικότητα σπάνια συμμορφώνεται απόλυτα με την πρόθεση. Κάποια έργα ολοκληρώνονται. Άλλα όχι. Κάποιες ιδέες εξελίσσονται ακριβώς όπως αναμενόταν. Άλλες μετατρέπονται σε κάτι εντελώς διαφορετικό. Η δημιουργική διαδικασία δεν είναι μια διαδικασία κατασκευής στην οποία κάθε εισροή παράγει αξιόπιστα ένα προβλέψιμο αποτέλεσμα. Είναι μια διαδικασία εξερεύνησης. Η εξερεύνηση αναπόφευκτα περιλαμβάνει μονοπάτια που οδηγούν κάπου αλλού από εκεί που αρχικά είχαμε σκοπό.

Η πρόκληση είναι να μάθουμε πώς να εξάγουμε αξία από αυτά τα μονοπάτια, ανεξάρτητα από το πού καταλήγουν. Από αυτή την άποψη, τα ημιτελή έργα παύουν να αποτελούν διακοπές σε μια δημιουργική καριέρα. Γίνονται μέρος της υποδομής της. Συνεισφέρουν γνώση, εμπειρία, προοπτική και κατανόηση. Διευρύνουν τον χάρτη του δημιουργού για το τι είναι δυνατό. Μερικά τελικά επανεμφανίζονται σε νέες μορφές. Άλλα παραμένουν ορατά μόνο μέσα από τα μαθήματα που αφήνουν πίσω τους. Και στις δύο περιπτώσεις, η επιρροή τους συχνά εκτείνεται πολύ πέρα από την φαινομενική διάρκεια ζωής τους.

Κοιτάζοντας πίσω, δεν βλέπω πλέον τα ημιτελή έργα ως κενά μεταξύ των ολοκληρωμένων. Τα βλέπω ως βασικά συστατικά της ευρύτερης διαδικασίας. Χωρίς αυτά, πολλά από τα έργα που ακολούθησαν δεν θα

υπήρχαν. Χωρίς αυτά, πολλά από τα μαθήματα που συζητήθηκαν σε αυτό το βιβλίο δεν θα είχαν μαθευτεί ποτέ. Χωρίς αυτά, η πορεία που οδηγεί στην Paezo Hellas, την Neoblazer και όλα τα άλλα που προέκυψαν στη συνέχεια θα φαινόταν πολύ διαφορετική.

Η ολοκλήρωση παραμένει πολύτιμη. Κάθε δημιουργός θέλει να φέρνει ιδέες στον κόσμο. Ωστόσο, όσο μεγαλώνω, τόσο περισσότερο πείθομαι ότι τα ημιτελή έργα αξίζουν μια διαφορετική θέση στην ιστορία της δημιουργικής εργασίας. Δεν είναι απλώς απόδειξη αυτού που δεν συνέβη. Συχνά είναι απόδειξη αυτού που έκανε δυνατές τις μελλοντικές δυνατότητες. Η αξία τους δεν έγκειται πάντα σε αυτό που έγιναν. Μερικές φορές η αξία τους έγκειται σε αυτό που δίδαξαν στον δημιουργό ενώ προσπαθούσε ακόμα να γίνει κάτι άλλο.

Κεφάλαιο 44: Η Διαφορά Μεταξύ Μιας Καριέρας Και Ενός Καλέσματος

Γιατί να συνεχίσουμε; Με την πρώτη ματιά, η απάντηση φαίνεται προφανής. Οι άνθρωποι εργάζονται επειδή χρειάζονται εισόδημα. Επιδιώκουν καριέρα επειδή η σταδιοδρομία παρέχει σταθερότητα, ευκαιρίες και επαγγελματική ανάπτυξη. Αναπτύσσουν δεξιότητες επειδή αυτές οι δεξιότητες δημιουργούν δυνατότητες που διαφορετικά δεν θα υπήρχαν. Αυτά τα κίνητρα είναι απολύτως λογικά και για μεγάλο μέρος της ζωής μου ήταν επαρκή. Όπως όποιος εισέρχεται σε ένα επάγγελμα, ήθελα να βελτιωθώ. Ήθελα να χτίζω πράγματα. Ήθελα να μαθαίνω. Ήθελα να δημιουργώ ευκαιρίες για τον εαυτό μου που δεν υπήρχαν πριν. Ωστόσο, όσο περισσότερο χρόνο αφιέρωνα στη δημιουργία παιχνιδιών, τόσο περισσότερο συνειδητοποιούσα ότι αυτές οι εξηγήσεις περιέγραφαν μόνο ένα μέρος της ιστορίας.

Μια καριέρα μπορεί να εξηγήσει γιατί κάποιος ξεκινά, αλλά δεν μπορεί πάντα να εξηγήσει γιατί κάποιος συνεχίζει. Αυτή η διάκριση

γινόταν ολοένα και πιο ορατή με την πάροδο των ετών. Προηγούμενα κεφάλαια περιέγραφαν τα εργαστηριακά χρόνια, τα ημιτελή έργα, τα πειράματα, τις αποτυχίες, τις απροσδόκητες ευκαιρίες και τη σταδιακή ανάδυση της Paezo Hellas. Κοιτάζοντας πίσω σε αυτή την ιστορία, υπήρχαν πολλές στιγμές όπου η πιο ορθολογική απόφαση θα ήταν να σταματήσει. Τα έργα απέτυχαν. Οι ιδέες κατέρρευσαν κάτω από το ίδιο τους το βάρος. Χρόνια προσπάθειας μερικές φορές παρήγαγαν απογοητευτικά μικρά αποτελέσματα. Υπήρχαν περίοδοι όπου η πρόοδος φαινόταν αόρατη και περίοδοι όπου η αβεβαιότητα φαινόταν πολύ πιο άφθονη από τη βεβαιότητα. Ωστόσο, η δουλειά συνεχίστηκε. Κοιτάζοντας πίσω τώρα, δεν νομίζω ότι η επιμονή από μόνη της εξηγεί το γιατί. Η επιμονή περιγράφει μια συμπεριφορά . Δεν εξηγεί απαραίτητα την πηγή του κινήτρου πίσω από αυτή τη συμπεριφορά .

Για πολύ καιρό, μου έλειπε το λεξιλόγιο για να περιγράψω τι συνέβαινε. Ως νεότερος προγραμματιστής, είχα την τάση να σκέφτομαι τη δημιουργική εργασία κυρίως μέσα από το πρίσμα της επίτευξης. Το επόμενο έργο είχε σημασία. Η επόμενη δεξιότητα είχε σημασία. Η επόμενη ευκαιρία είχε σημασία. Η πρόοδος μετρήθηκε σύμφωνα με τα αποτελέσματα, επειδή τα αποτελέσματα ήταν εύκολο να εντοπιστούν. Ένα παιχνίδι στέφθηκε με επιτυχία. Ένα έργο πέτυχε. Μια νέα ευκαιρία εμφανίστηκε. Η καριέρα προχώρησε. Αυτό το πλαίσιο λειτούργησε αρκετά καλά επειδή ευθυγραμμίστηκε με τον τρόπο που αξιολογούνται οι περισσότερες επαγγελματικές ζωές. Η κοινωνία κατανοεί τα ορόσημα. Κατανοεί τις προαγωγές, τα βραβεία, την αναγνώριση και τα μετρήσιμα επιτεύγματα. Αυτά τα πράγματα είναι εύκολο να συζητηθούν επειδή είναι ορατά.

Με την πάροδο του χρόνου, ωστόσο, παρατήρησα ότι μερικές από τις πιο σημαντικές περιόδους της ζωής μου συνέβαιναν ανεξάρτητα από αυτά τα αποτελέσματα. Προέκυψαν κατά τη διάρκεια του πειραματισμού. Προέκυψαν κατά τη διάρκεια της μάθησης. Προέκυψαν κατά τη διάρκεια της οικοδόμησης του κόσμου . Προέκυψαν σε περιόδους όπου η ίδια η περιέργεια δημιουργούσε αρκετή ορμή για να

στηρίξει την εργασία. Η ικανοποίηση δεν προερχόταν απαραίτητα από την επίτευξη ενός προορισμού. Σε πολλές περιπτώσεις, προερχόταν από τη συμμετοχή στην ίδια τη διαδικασία. Ορισμένες δραστηριότητες παρέμειναν ικανοποιητικές ακόμη και όταν δεν παρήγαγαν κανένα άμεσο εξωτερικό όφελος. Ορισμένες προκλήσεις παρέμειναν συναρπαστικές ακόμη και όταν δεν υπήρχε καμία εγγύηση ότι θα οδηγούσαν κάπου χρήσιμο. Η ίδια η εμπειρία είχε αξία.

Αυτή η συνειδητοποίηση με ανάγκασε να επανεξετάσω τη διαφορά μεταξύ καριέρας και κλίσης. Μια καριέρα γενικά οργανώνεται γύρω από εξωτερικές δομές. Περιλαμβάνει στόχους, ορόσημα, προαγωγές, επιτεύγματα και μετρήσιμες μορφές προόδου. Αυτά τα πράγματα είναι σημαντικά επειδή παρέχουν κατεύθυνση και βοηθούν τους ανθρώπους να πλοηγηθούν στην επαγγελματική τους ζωή. Οι περισσότεροι θεσμοί βασίζονται σε αυτήν την κατανόηση, επειδή οι σταδιοδρομίες είναι σχετικά εύκολο να αξιολογηθούν. Μπορούν να περιγραφούν μέσω τίτλων, βιογραφικών, χαρτοφυλακίων, βραβείων και επιτευγμάτων. Μια κλίση λειτουργεί σύμφωνα με μια διαφορετική λογική. Δεν ορίζεται κυρίως από εξωτερική επικύρωση. Σε πολλές περιπτώσεις, συνεχίζει να υπάρχει ακόμα και όταν απουσιάζει η επικύρωση. Επιβιώνει σε περιόδους αβεβαιότητας. Επιβιώνει από απογοήτευση. Επιβιώνει σε καταστάσεις όπου οι πρακτικές ανταμοιβές φαίνονται ανεπαρκείς για να δικαιολογήσουν την προσπάθεια. Η δραστηριότητα παραμένει ουσιαστική επειδή το κίνητρο προέρχεται από κάπου βαθύτερο από την αναγνώριση.

Δεν το εννοώ αυτό με μυστικιστική έννοια. Η έννοια του επαγγέλματος συχνά ρομαντικοποιείται με τρόπους που το κάνουν να φαίνεται μυστηριώδες ή απρόσιτο. Η εμπειρία μου ήταν πολύ πιο συνηθισμένη. Ένα επάγγελμα είναι απλώς το σημείο στο οποίο μια δραστηριότητα γίνεται αχώριστη από τον τρόπο που ένα άτομο κατανοεί τον εαυτό του. Η εργασία παύει να είναι κάτι που κάνει και σταδιακά γίνεται μέρος του ποιος είναι. Κοιτάζοντας πίσω, υποψιάζομαι ότι αυτή η μεταμόρφωση συνέβη τόσο σταδιακά που δεν την πρόσεξα

ενώ συνέβαινε. Τα πρώτα κεφάλαια αυτού του βιβλίου περιέγραφαν ένα παιδί να ζωγραφίζει κόμικς, να δημιουργεί κόσμους και να πειραματίζεται με ιδέες πολύ πριν υπάρξει οποιαδήποτε ρεαλιστική πιθανότητα επαγγελματικής επιτυχίας. Εκείνη την εποχή, καμία από αυτές τις δραστηριότητες δεν έμοιαζε με καριέρα. Δεν υπήρχαν κοινό, οικονομικά κίνητρα, βραβεία και ευκαιρίες που περίμεναν στο τέλος της διαδικασίας. Το κίνητρο προερχόταν αποκλειστικά από την περιέργεια. Η δημιουργία ήταν ανταποδοτική επειδή η ίδια η δημιουργία ήταν ανταποδοτική.

Χρόνια αργότερα, όταν η ανάπτυξη παιχνιδιών μπήκε στο προσκήνιο, το ίδιο μοτίβο παρέμεινε σιωπηλά. Οι τεχνολογίες άλλαξαν. Τα έργα άλλαξαν. Η κλίμακα άλλαξε. Το υποκείμενο κίνητρο παρέμεινε αξιοσημείωτα παρόμοιο. Αυτή η συνέχεια έγινε ιδιαίτερα ορατή σε περιόδους όπου οι εξωτερικές ανταμοιβές ήταν περιορισμένες. Αν η επαγγελματική επιτυχία από μόνη της ήταν η κινητήρια δύναμη της διαδικασίας, πολλές από αυτές τις περιόδους θα ήταν δύσκολο να δικαιολογηθούν. Το μέγεθος της προσπάθειας συχνά ξεπερνούσε τη βεβαιότητα οποιουδήποτε πιθανού αποτελέσματος. Ωστόσο, η περιέργεια συνέχιζε να δημιουργεί ορμή. Υπήρχε πάντα μια άλλη ιδέα που άξιζε να διερευνηθεί, ένα άλλο πρόβλημα που άξιζε να λυθεί, ένας άλλος κόσμος που άξιζε να χτιστεί. Το έργο διατήρησε το νόημά του ακόμα και όταν το μέλλον παρέμενε ασαφές.

Αυτή η παρατήρηση με έχει κάνει ολοένα και πιο επιφυλακτικό απέναντι στις συμβουλές σταδιοδρομίας που επικεντρώνονται αποκλειστικά στα αποτελέσματα. Τα αποτελέσματα έχουν σημασία. Η οικονομική σταθερότητα έχει σημασία. Η επαγγελματική ανάπτυξη έχει σημασία. Το να αγνοούμε αυτές τις πραγματικότητες θα ήταν ανεύθυνο. Ωστόσο, η πλήρης αναγωγή μιας δημιουργικής ζωής σε εξωτερικές μετρήσεις δημιουργεί μια διαστρεβλωμένη εικόνα για το πώς λειτουργεί στην πραγματικότητα η ουσιαστική εργασία. Πολλές από τις πιο σημαντικές αποφάσεις στη ζωή μου δεν καθοδηγούνταν από τη βελτιστοποίηση. Καθοδηγούνταν από τη γοητεία. Ορισμένες τεχνολογίες με γοήτευαν. Ορισμένες δημιουργικές προκλήσεις με

γοήτευαν. Ορισμένοι κόσμοι με γοήτευαν. Ορισμένες δυνατότητες με γοήτευαν. Το κοινό νήμα σπάνια ήταν πρακτικό. Ήταν εξερευνητικό. Το κίνητρο προέκυψε από την επιθυμία για κατανόηση, ανακάλυψη και δημιουργία και όχι από μια υπολογισμένη προσδοκία ανταμοιβής.

Αυτή η διάκριση αποκτά ιδιαίτερη σημασία όταν συζητάμε για μακροπρόθεσμο δημιουργικό έργο, επειδή τα μακροπρόθεσμα έργα αναπόφευκτα συναντούν περιόδους όπου οι εξωτερικές ανταμοιβές παρουσιάζουν διακυμάνσεις. Το κοινό αλλάζει. Οι αγορές αλλάζουν. Οι τεχνολογίες αλλάζουν. Ολόκληροι κλάδοι μετασχηματίζονται. Εάν το κίνητρο εξαρτάται αποκλειστικά από την εξωτερική επιβεβαίωση, κάθε διακύμανση γίνεται απειλή. Η σχέση του δημιουργού με το έργο του γίνεται ασταθής επειδή είναι αγκυροβολημένη σε παράγοντες που δεν μπορεί να ελέγξει πλήρως. Ένα κάλεσμα δημιουργεί ένα διαφορετικό είδος σταθερότητας. Όχι σταθερότητα αποτελέσματος, αλλά σταθερότητα σκοπού. Ο δημιουργός συνεχίζει επειδή το έργο παραμένει ουσιαστικό ανεξάρτητα από τα άμεσα αποτελέσματα. Η επιτυχία παραμένει ευπρόσδεκτη. Η αναγνώριση παραμένει ευπρόσδεκτη. Οι ευκαιρίες παραμένουν ευπρόσδεκτες. Ωστόσο, η απουσία αυτών των πραγμάτων δεν εξαλείφει απαραίτητα την επιθυμία για συνέχεια.

Αυτό βοηθά να εξηγηθεί γιατί ορισμένοι άνθρωποι παραμένουν αφοσιωμένοι στην τέχνη τους για δεκαετίες. Από έξω, οι παρατηρητές συχνά υποθέτουν ότι η εξαιρετική πειθαρχία πρέπει να είναι υπεύθυνη. Η πειθαρχία σίγουρα παίζει ρόλο, αλλά υποψιάζομαι ότι η περιέργεια είναι συχνά η πιο ισχυρή δύναμη. Η διατήρηση της προσπάθειας σε βάθος χρόνου και δεκαετιών γίνεται σημαντικά ευκολότερη όταν το ίδιο το έργο παραμένει εγγενώς ενδιαφέρον. Η οικοδόμηση κόσμου παρέχει ένα εξαιρετικό παράδειγμα. Σε όλο αυτό το βιβλίο έχω επανειλημμένα επιστρέψει σε κόσμους, ιστορίες και φανταστικά σκηνικά. Αυτό δεν συμβαίνει επειδή η οικοδόμηση κόσμου αντιπροσωπεύει την πιο αποτελεσματική οδό προς οποιοδήποτε συγκεκριμένο αποτέλεσμα. Από πολλές απόψεις, η οικοδόμηση κόσμου είναι μια εξαιρετικά αναποτελεσματική δραστηριότητα. Απαιτεί τεράστιες ποσότητες

σκέψης, πειραματισμού και επανάληψης. Μεγάλα τμήματα του έργου που προκύπτει μπορεί να μην γίνουν ποτέ ορατά από το κοινό. Ωστόσο, η οικοδόμηση κόσμου παραμένει συναρπαστική επειδή μετατρέπει την περιέργεια σε μια δημιουργική διαδικασία. Κάθε απάντηση δημιουργεί ένα άλλο ερώτημα. Κάθε ανακάλυψη αποκαλύπτει ένα άλλο ανεξερεύνητο έδαφος. Η ίδια η εξερεύνηση γίνεται ανταποδοτική.

Η ίδια αρχή ισχύει για τη μάθηση, τον πειραματισμό και τη δημιουργία γενικότερα. Αυτές οι δραστηριότητες διαθέτουν μια αξιοσημείωτη ικανότητα να δημιουργούν τη δική τους ορμή όταν προσεγγίζονται με γνήσια περιέργεια. Όσο μεγαλώνω, τόσο πιο σημαντική γίνεται αυτή η παρατήρηση. Οι καριέρες ανεβαίνουν και κατρακυλούν. Οι βιομηχανίες εξελίσσονται. Ολόκληρα επαγγέλματα μεταμορφώνονται. Τεχνολογίες που κάποτε φαινόταν μόνιμες καθίστανται παρωχημένες. Εάν η ταυτότητα συνδεθεί αποκλειστικά με έναν συγκεκριμένο ρόλο, τίτλο ή επίτευγμα, αυτές οι αλλαγές μπορεί να φαίνονται βαθιά αποσταθεροποιητικές. Μια κλήση λειτουργεί σε διαφορετικό επίπεδο. Επιβιώνει επειδή δεν συνδέεται με ένα συγκεκριμένο αποτέλεσμα αλλά με μια συγκεκριμένη σχέση με τον κόσμο.

Για μένα, αυτή η σχέση πάντα επικεντρωνόταν στη δημιουργία. Αυτό που ξεκίνησε ως κόμικς τελικά έγινε παιχνίδια. Αυτό που ξεκίνησε ως μεμονωμένα έργα τελικά έγινε κόσμοι. Αυτό που ξεκίνησε ως προσωπικός πειραματισμός τελικά έγινε το Paezo Hellas. Η μορφή εξελίχθηκε επανειλημμένα, αλλά η υποκείμενη παρόρμηση παρέμεινε εκπληκτικά σταθερή. Αυτή η συνειδητοποίηση έχει αλλάξει τον τρόπο που σκέφτομαι την ίδια την επιτυχία. Προηγούμενα κεφάλαια εξερεύνησαν την ανάπτυξη, την επιμονή, την οικοδόμηση κόσμου και τη μακροπρόθεσμη σκέψη. Όλες αυτές οι ιδέες παραμένουν σημαντικές. Ωστόσο, από κάτω τους κρύβεται ένα πιο θεμελιώδες ερώτημα. Τι είδους έργο παραμένει αρκετά σημαντικό ώστε να συνεχίζετε να το επιδιώκετε ακόμα κι αν το μέλλον παρέμενε αβέβαιο;

Αυτό το ερώτημα έχει σημασία επειδή η αβεβαιότητα είναι αναπόφευκτη. Κανένας δημιουργός δεν λαμβάνει εγγυήσεις. Καμία καριέρα δεν εξελίσσεται ακριβώς όπως έχει προγραμματιστεί. Κάθε ουσιαστικό ταξίδι τελικά συναντά ασάφεια. Κατά τη διάρκεια αυτών των περιόδων, οι εξωτερικές ανταμοιβές συχνά γίνονται αναξιόπιστες πηγές κινήτρων. Απαιτείται κάτι βαθύτερο. Κοιτάζοντας πίσω στην ιστορία της Paezo Hellas, βλέπω στοιχεία τόσο μιας καριέρας όσο και ενός καλέσματος. Υπήρχαν επαγγελματικές φιλοδοξίες, πρακτικοί στόχοι και μετρήσιμα επιτεύγματα. Υπήρχαν επίσης περίοδοι όπου κανένα από αυτά τα πράγματα δεν παρείχε επαρκή εξήγηση για το γιατί συνεχίστηκε το έργο. Η εξήγηση ήταν απλούστερη. Το έργο συνεχίστηκε επειδή η περιέργεια παρέμεινε ζωντανή. Υπήρχαν ακόμα κόσμοι που άξιζαν να εξερευνηθούν, ιδέες που άξιζαν να διερευνηθούν και δυνατότητες που άξιζαν να διερευνηθούν.

Ίσως αυτή είναι η πιο ξεκάθαρη διάκριση μεταξύ καριέρας και κλίσης. Μια καριέρα παρέχει δομή. Δημιουργεί ένα πλαίσιο μέσω του οποίου η επαγγελματική ζωή μπορεί να οργανωθεί και να γίνει κατανοητή. Μια κλίση παρέχει συνέχεια. Εξηγεί γιατί η εργασία παραμένει ουσιαστική ακόμα και όταν οι συνθήκες αλλάζουν, οι ευκαιρίες εξαφανίζονται ή τα σχέδια δεν εξελίσσονται όπως αναμένεται. Τα δύο δεν είναι αντίθετα και οι πιο τυχεροί δημιουργοί είναι συχνά εκείνοι που καταφέρνουν να τα ευθυγραμμίσουν. Ωστόσο, παραμένουν θεμελιωδώς διαφορετικές ιδέες. Η μία ασχολείται κυρίως με την πρόοδο. Η άλλη ασχολείται κυρίως με τον σκοπό. Η μία περιγράφει τι επιτυγχάνει ένα άτομο. Η άλλη βοηθά να εξηγηθεί γιατί συνεχίζει να δημιουργεί πολύ καιρό αφότου η ίδια η επιτυχία έχει πάψει να είναι το κύριο κίνητρο.

Κεφάλαιο 45: Χτίζοντας Κόσμους Σε Μια Εποχή "Μιας Χρήσης"

Μία από τις πιο σημαντικές αλλαγές που έχουν συμβεί κατά τη διάρκεια της ζωής μου δεν είναι τεχνολογική. Η τεχνολογία έχει σίγουρα μεταμορφώσει τις δημιουργικές βιομηχανίες με βαθύτερους τρόπους, αλλά η βαθύτερη αλλαγή είναι πολιτισμική. Ο τρόπος με τον οποίο οι άνθρωποι αλληλεπιδρούν με τη δημιουργική εργασία έχει εξελιχθεί δραματικά και πουθενά αυτό δεν είναι πιο ορατό από ό,τι στην ταχύτητα με την οποία το περιεχόμενο κινείται στη σύγχρονη κοινωνία. Κάθε μέρα, τεράστιες ποσότητες υλικού παράγονται, καταναλώνονται και ξεχνιούνται. Άρθρα εμφανίζονται και εξαφανίζονται. Βίντεο εμφανίζονται και εξαφανίζονται. Τάσεις αναδύονται, κυριαρχούν στην προσοχή για ένα σύντομο χρονικό διάστημα και στη συνέχεια εξαφανίζονται σχεδόν τόσο γρήγορα όσο εμφανίστηκαν. Ολόκληρες συζητήσεις που φαίνονται πολιτισμικά σημαντικές τον έναν μήνα μπορεί να ξεχαστούν σχεδόν εντελώς τον επόμενο. Οι πληροφορίες ταξιδεύουν πιο γρήγορα από ποτέ, το κοινό μετακινείται γρήγορα από το ένα θέμα στο άλλο και η δημιουργική εργασία ανταγωνίζεται όλο και περισσότερο σε ένα περιβάλλον όπου η προσοχή έχει γίνει ένας από τους πιο περιορισμένους διαθέσιμους πόρους.

Τίποτα από αυτά δεν είναι εγγενώς αρνητικό. Κάθε τεχνολογική αλλαγή δημιουργεί νέες ευκαιρίες παράλληλα με νέες προκλήσεις. Ο σύγχρονος δημιουργός έχει πρόσβαση σε εργαλεία, κοινό και κανάλια διανομής που οι προηγούμενες γενιές δύσκολα θα μπορούσαν να φανταστούν. Ωστόσο, κάθε περιβάλλον επηρεάζει τη συμπεριφορά των ανθρώπων που δραστηριοποιούνται σε αυτό και το τρέχον περιβάλλον ενθαρρύνει φυσικά έναν συγκεκριμένο τρόπο σκέψης. Όταν η προσοχή γίνεται σπάνια, οι δημιουργοί έχουν κίνητρο να επικεντρωθούν σε ό,τι προσελκύει την προσοχή με τον πιο αποτελεσματικό τρόπο. Η επιτυχία συνδέεται με την ταχύτητα, την ορατότητα και την αμεσότητα. Η ικανότητα γρήγορης αντίδρασης αποκτά ολοένα και μεγαλύτερη αξία, επειδή οι ευκαιρίες συχνά εμφανίζονται και εξαφανίζονται μέσα σε εξαιρετικά σύντομα χρονικά διαστήματα.

Η δυσκολία προκύπτει όταν η βραχυπρόθεσμη συνάφεια γίνεται ο πρωταρχικός στόχος αντί για έναν μεταξύ πολλών. Η δημιουργική εργασία αρχίζει να αλλάζει μορφή. Αντί να ρωτούν αν κάτι θα παραμείνει ουσιαστικό και μετά από χρόνια, οι δημιουργοί ενθαρρύνονται να ρωτήσουν αν θα παραμείνει σχετικό την επόμενη εβδομάδα. Αντί να χτίζουν θεμέλια που μπορούν να υποστηρίξουν τη μελλοντική ανάπτυξη, ενθαρρύνονται να δημιουργούν αντιδράσεις στις τρέχουσες συνθήκες. Αντί να δημιουργούν εμπειρίες που έχουν σχεδιαστεί για να ανταμείβουν τη μακροπρόθεσμη εμπλοκή, ενθαρρύνονται να μεγιστοποιήσουν την άμεση προβολή. Αυτή η προσέγγιση δεν είναι απαραίτητα αναποτελεσματική. Στην πραγματικότητα, μπορεί να είναι αξιοσημείωτα αποτελεσματική στο περιβάλλον που την παρήγαγε. Το πρόβλημα είναι ότι η αποτελεσματικότητα και η μακροζωία δεν είναι πάντα το ίδιο πράγμα.

Αυτή η διάκριση γινόταν ολοένα και πιο σημαντική για μένα καθώς εξελισσόταν το Paezo Hellas. Τα προηγούμενα κεφάλαια εξερευνούσαν τη σταδιακή ανάδυση του Neoblazer ως ένα φανταστικό σύμπαν και όχι απλώς μια συλλογή μεμονωμένων έργων. Αυτό που με προσέλκυσε στην οικοδόμηση κόσμων δεν ήταν ποτέ απλώς η ευκαιρία να πω ιστορίες. Ήταν η ευκαιρία να δημιουργήσω κάτι ικανό να συσσωρεύσει νόημα με την πάροδο του χρόνου. Ένας κόσμος λειτουργεί διαφορετικά από ένα ενιαίο κομμάτι περιεχομένου, επειδή κάθε νέα προσθήκη αλληλεπιδρά με όλα όσα προηγήθηκαν. Οι ιστορίες συνεισφέρουν πλαίσιο σε άλλες ιστορίες. Οι χαρακτήρες αποκτούν βάθος μέσω επαναλαμβανόμενων εμφανίσεων. Οι τοποθεσίες αποκτούν ιστορία. Οι ιδέες εξελίσσονται. Η κατανόηση του κοινού για το σκηνικό γίνεται πλουσιότερη επειδή το ίδιο το σκηνικό συνεχίζει να αναπτύσσεται.

Αυτό που με γοήτευσε σε αυτή τη διαδικασία ήταν το πόσο θεμελιωδώς διαφορετική ήταν η αίσθηση σε σχέση με πολλά από τα δημιουργικά κίνητρα που την περιβάλλουν. Πολλά από τα σύγχρονα μέσα έχουν σχεδιαστεί για να καταναλώνονται γρήγορα. Ο σκοπός τους συχνά εκπληρώνεται τη στιγμή που έχει τραβηχτεί η προσοχή. Ένας

κόσμος λειτουργεί διαφορετικά επειδή ενθαρρύνει τις επισκέψεις. Προσκαλεί την εξερεύνηση και όχι απλώς την κατανάλωση. Το κοινό αναπτύσσει εξοικείωση με τόπους, ιστορίες, πολιτισμούς και ιδέες. Με την πάροδο του χρόνου, αυτή η εξοικείωση εξελίσσεται σε κάτι βαθύτερο. Η σχέση γίνεται λιγότερο συναλλακτική και περισσότερο συμμετοχική. Οι άνθρωποι σταματούν απλώς να παρατηρούν τον κόσμο και αρχίζουν να τον κατοικούν μέσα στη φαντασία τους.

Όσο περισσότερο δούλευα στο Neoblazer , τόσο περισσότερο με ενδιέφερε η σχέση μεταξύ χρόνου και νοήματος. Πολλοί από τους κόσμους που θυμούνται οι άνθρωποι εδώ και δεκαετίες δεν είναι απαραίτητα οι κόσμοι που απαιτούσαν τη λιγότερη προσοχή. Τις περισσότερες φορές, είναι οι κόσμοι που αντάμειψαν την προσοχή πιο γενναιόδωρα. Ενθάρρυναν την περιέργεια. Αποκάλυπταν επιπλέον επίπεδα μέσω επαναλαμβανόμενης εμπλοκής. Παρείχαν αρκετό βάθος ώστε το κοινό να μπορεί να συνεχίσει να ανακαλύπτει νέες συνδέσεις πολύ μετά την πρώτη του συνάντηση. Η αξία τους αυξανόταν μέσω της εξερεύνησης αντί να μειώνεται εξαιτίας αυτής.

Αυτό που κάνει αυτό ιδιαίτερα ενδιαφέρον είναι ότι η ίδια αρχή εκτείνεται πολύ πέρα από τη μυθοπλασία. Μερικές από τις πιο ουσιαστικές πτυχές της ζωής αντλούν τη σημασία τους από τη συσσώρευση. Οι σχέσεις γίνονται πολύτιμες επειδή οι κοινές εμπειρίες δημιουργούν σταδιακά εμπιστοσύνη και κατανόηση. Η εμπειρογνωμοσύνη γίνεται πολύτιμη επειδή η γνώση συσσωρεύεται με την πάροδο του χρόνου. Οι θεσμοί γίνονται πολύτιμοι επειδή διατηρούν τα διδάγματα που έχουν αποκτηθεί από γενιά σε γενιά. Σε κάθε περίπτωση, το νόημα αναδύεται όχι μέσω της άμεσης κατανάλωσης αλλά μέσω της διαρκούς εμπλοκής. Το πέρασμα του χρόνου δεν αποτελεί εμπόδιο για την αξία. Συχνά είναι ένα από τα συστατικά που απαιτούνται για τη δημιουργία της.

Αυτή η παρατήρηση έχει επηρεάσει ολοένα και περισσότερο τον τρόπο που σκέφτομαι για τη δημιουργική εργασία. Προηγούμενα κεφάλαια συζήτησαν το μακροπρόθεσμο παιχνίδι και τη σημασία της

λήψης αποφάσεων των οποίων η αξία εκτείνεται πέρα από τα άμεσα αποτελέσματα. Η οικοδόμηση κόσμου αντιπροσωπεύει μια έκφραση αυτής της φιλοσοφίας. Ένας κόσμος είναι, από πολλές απόψεις, μια δέσμευση στη συνέχεια. Υποθέτει ότι το αύριο έχει σημασία. Υποθέτει ότι η μελλοντική εξερεύνηση έχει σημασία. Υποθέτει ότι το κοινό είναι πρόθυμο να επενδύσει χρόνο στην κατανόηση κάτι μεγαλύτερου από μια μόνο στιγμή ψυχαγωγίας. Αυτές οι υποθέσεις μπορεί να φαίνονται απλές, αλλά έρχονται σε αντίθεση με πολλές από τις πιέσεις που διαμορφώνουν τις σύγχρονες δημιουργικές βιομηχανίες.

Η σύγχρονη κουλτούρα συχνά τιμά την καινοτομία. Νέες πλατφόρμες αναδύονται. Νέες τάσεις αναδύονται. Νέες τεχνολογίες αναδύονται. Οι δημιουργοί ενθαρρύνονται να κινούνται συνεχώς προς ό,τι ακολουθεί. Η καινοτομία παραμένει σημαντική και δεν πρέπει να αγνοείται. Χωρίς καινοτομία, οι δημιουργικές βιομηχανίες παραμένουν στάσιμες. Ωστόσο, η καινοτομία από μόνη της δεν είναι αρκετή. Μια κουλτούρα που επικεντρώνεται αποκλειστικά στην καινοτομία κινδυνεύει να χάσει τη σύνδεσή της με τη συνέχεια. Κάθε νέα ιδέα έρχεται αποκομμένη από τις ιδέες που προηγήθηκαν. Κάθε έργο γίνεται ένα μεμονωμένο γεγονός και όχι μέρος μιας ευρύτερης συζήτησης που εκτείνεται σε βάθος χρόνου.

Η οικοδόμηση κόσμου προσφέρει μια μερική απάντηση σε αυτή την τάση, επειδή οι κόσμοι φυσικά αντιστέκονται στην ύπαρξή τους εξ ολοκλήρου μέσα στο παρόν. Τη στιγμή που ένα σκηνικό αναπτύσσει μια ιστορία, εδραιώνει μια σχέση με το παρελθόν. Τη στιγμή που αναπτύσσει δυνατότητες για μελλοντικές ιστορίες, εδραιώνει μια σχέση με το μέλλον. Ο δημιουργός αρχίζει να σκέφτεται σε μεγαλύτερα χρονικά πλαίσια. Ανακύπτουν ερωτήματα που διαφορετικά θα παρέμεναν αόρατα. Πώς πρέπει να εξελιχθεί ο κόσμος; Ποιες ιδέες αξίζουν διατήρησης; Ποιες προσθήκες ενισχύουν το σκηνικό και ποιες απλώς το επεκτείνουν; Η πράξη της οικοδόμησης κόσμου ενθαρρύνει τη διαχείριση επειδή απαιτεί την εξέταση των συνεπειών πέρα από τα άμεσα αποτελέσματα.

Αυτός είναι ένας λόγος για τον οποίο πιστεύω ότι οι φανταστικοί κόσμοι παραμένουν πολύτιμοι, ακόμη και καθώς οι τεχνολογίες συνεχίζουν να αλλάζουν γύρω τους. Οι πλατφόρμες έρχονται και παρέρχονται. Οι μέθοδοι διανομής εξελίσσονται. Ολόκληρες βιομηχανίες μεταμορφώνονται. Ωστόσο, η ανθρώπινη επιθυμία να εξερευνήσουν σημαντικά μέρη παραμένει αξιοσημείωτα συνεπής. Οι άνθρωποι συνεχίζουν να επιστρέφουν σε κόσμους επειδή οι κόσμοι προσφέρουν κάτι όλο και πιο σπάνιο: εμπειρίες που ανταμείβουν τη μακροχρόνια εμπλοκή. Προσφέρουν συνέχεια σε περιβάλλοντα που καθορίζονται όλο και περισσότερο από συνεχή αλλαγή.

Όταν κοιτάζω προς το μέλλον των δημιουργικών βιομηχανιών, υποψιάζομαι ότι αυτή η διάκριση θα γίνει ακόμη πιο σημαντική. Η τεχνητή νοημοσύνη θα παράγει περιεχόμενο. Οι αλγόριθμοι θα παράγουν περιεχόμενο. Τα νέα εργαλεία θα αυξήσουν δραματικά την ταχύτητα με την οποία μπορεί να παραχθεί δημιουργικό υλικό. Η ποσότητα του διαθέσιμου περιεχομένου θα συνεχίσει να αυξάνεται. Υπό αυτές τις συνθήκες, η αφθονία μπορεί να γίνει λιγότερο εντυπωσιακή από τη σημασία. Το κοινό θα συνεχίσει να αναζητά εμπειρίες που να νιώθουν ουσιαστικές, αξέχαστες και άξιες διαρκούς προσοχής. Αυτές οι ιδιότητες είναι δύσκολο να παραχθούν επειδή αναδύονται σταδιακά μέσω της φροντίδας, της συνέπειας και της συσσώρευσης πολλών δημιουργικών αποφάσεων με την πάροδο του χρόνου.

Κοιτάζοντας πίσω, νομίζω ότι αυτός είναι ένας από τους λόγους που γοητεύτηκα εξαρχής από τη δημιουργία κόσμων. Ένας κόσμος είναι τελικά μια πράξη αισιοδοξίας. Αντανακλά την πεποίθηση ότι ορισμένες ιδέες αξίζουν να υπάρχουν περισσότερο από μια στιγμή. Αντανακλά την πεποίθηση ότι το κοινό είναι ικανό για περιέργεια, υπομονή και διαρκή συμμετοχή. Το πιο σημαντικό, αντανακλά την πεποίθηση ότι η δημιουργική εργασία μπορεί να γίνει πλουσιότερη μέσω της συνεχούς εξερεύνησης αντί να εξαντλείται μέσω της άμεσης κατανάλωσης. Σε μια εποχή που ορίζεται όλο και περισσότερο από την ταχύτητα, αυτή η πεποίθηση μπορεί να φαίνεται εκτός μόδας. Ωστόσο, πολλά από τα

πράγματα που οι άνθρωποι εκτιμούν περισσότερο - η εμπιστοσύνη, η κυριαρχία, η γνώση, η κοινότητα και το ίδιο το νόημα - πάντα απαιτούσαν χρόνο για να αναπτυχθούν.

Το ίδιο ισχύει και για τους κόσμους. Αποκτούν αξία όχι επειδή τραβούν την προσοχή για μια στιγμή, αλλά επειδή παραμένουν ικανοί να ανταμείψουν την προσοχή πολύ μετά το πέρας αυτής της στιγμής. Ίσως αυτή είναι η πραγματική πρόκληση που αντιμετωπίζουν οι σύγχρονοι δημιουργοί. Όχι απλώς η δημιουργία έργου που μπορεί να επιβιώσει από τον τρέχοντα κύκλο προσοχής, αλλά η δημιουργία έργου που αξίζει να επανεξεταστεί και μετά το τέλος του κύκλου. Τα έργα που το πετυχαίνουν αυτό γίνονται κάτι περισσότερο από περιεχόμενο. Γίνονται μέρος του πνευματικού και συναισθηματικού τοπίου ενός ατόμου, συνεχίζοντας να παρέχουν αξία πολύ μετά την εμφάνιση νεότερων εναλλακτικών λύσεων. Σε μια εποχή που δεν έχει χρησιμοποιηθεί, αυτός μπορεί να είναι ένας από τους πιο φιλόδοξους δημιουργικούς στόχους που μπορεί να επιδιώξει ένας δημιουργός.

Κεφάλαιο 46: Γιατί Αφήνουμε Πίσω Μας Τα Πράγματα

Η ιστορία είναι γεμάτη με παραδείγματα ανθρώπων που επένδυσαν εξαιρετικά ποσά χρόνου, προσπάθειας και ενέργειας σε έργα των οποίων οι ανταμοιβές ήταν αβέβαιες, καθυστερημένες ή προορίζονταν να απολαμβάνουν κυρίως άλλοι.

Οι καλλιτέχνες αφιερώνουν χρόνια σε έργα που μπορεί να μην γίνουν ποτέ εμπορικά επιτυχημένα. Οι επιστήμονες αφιερώνουν δεκαετίες ερευνώντας προβλήματα των οποίων οι λύσεις μπορεί να προκύψουν πολύ μετά το τέλος της καριέρας τους. Οι αρχιτέκτονες σχεδιάζουν κατασκευές που μπορεί να μην δουν ποτέ ολοκληρωμένες. Οι εκπαιδευτικοί αφιερώνονται σε μαθητές των οποίων τα μεγαλύτερα

επιτεύγματα θα συμβούν χρόνια αργότερα. Οι γονείς επενδύουν σε μέλλοντα που δεν θα δουν ποτέ πλήρως. Το μοτίβο εμφανίζεται επανειλημμένα σε όλη την ανθρώπινη ιστορία. Οι άνθρωποι αφιερώνονται σταθερά σε αποτελέσματα που εκτείνονται πέρα από τα όρια της δικής τους άμεσης εμπειρίας. Δημιουργούν πράγματα που θα συνεχίσουν να υπάρχουν μετά το τέλος της άμεσης εμπλοκής τους, και το κάνουν αυτό παρά το γεγονός ότι γνωρίζουν ότι μπορεί να μην βιώσουν ποτέ πλήρως τις συνέπειες των προσπαθειών τους.

Όσο μεγαλώνω, τόσο πιο συναρπαστική φαίνεται αυτή η τάση. Προηγούμενα κεφάλαια εξερευνούσαν την επιμονή, τη μακροπρόθεσμη σκέψη, τη διαχείριση, την οικοδόμηση κόσμου και τη σημασία της οικοδόμησης θεσμών ικανών να επιβιώσουν από τους ιδρυτές τους. Με την πρώτη ματιά, αυτά τα θέματα μπορεί να φαίνονται άσχετα. Ωστόσο, κάτω από αυτά κρύβεται μια κοινή ιδέα. Τα ανθρώπινα όντα διαθέτουν μια αξιοσημείωτη ικανότητα να νοιάζονται για μέλλοντα που δεν θα κατοικήσουν ποτέ πλήρως. Είμαστε ικανοί να επενδύουμε σε αποτελέσματα των οποίων η τελική σημασία μπορεί να μην γίνει ορατή για χρόνια ή ακόμα και γενιές. Αυτή η ικανότητα είναι τόσο κοινή που συχνά περνά απαρατήρητη, ωστόσο αποτελεί το θεμέλιο πάνω στο οποίο στηρίζεται μεγάλο μέρος του πολιτισμού.

Κάθε γενιά κληρονομεί γνώση που δεν δημιούργησε η ίδια. Κάθε γενιά κληρονομεί θεσμούς που δεν έχτισε. Κάθε γενιά κληρονομεί ιστορίες, τεχνολογίες, παραδόσεις και ανακαλύψεις που παράγονται από ανθρώπους που δεν υπάρχουν πλέον. Ο σύγχρονος κόσμος υπάρχει επειδή αμέτρητα άτομα αφιέρωσαν τον εαυτό τους στη δημιουργία πραγμάτων που θα συνέχιζαν να παρέχουν αξία πολύ καιρό μετά την απώλειά τους. Οι περισσότεροι από αυτούς τους ανθρώπους έχουν ξεχαστεί. Τα ονόματά τους εξαφανίστηκαν. Οι προσωπικές τους ιστορίες εξαφανίστηκαν. Ωστόσο, τα πράγματα που συνεισέφεραν παρέμειναν. Οι δρόμοι συνέχισαν να χρησιμοποιούνται. Τα βιβλία συνέχισαν να διαβάζονται. Οι ιδέες συνέχισαν να συζητούνται. Η γνώση

συνέχισε να διευρύνεται. Το άτομο εξαφανίστηκε από το οπτικό πεδίο, ενώ η συνεισφορά συνέχισε να ταξιδεύει μπροστά στο χρόνο.

Όταν το βλέπουμε από αυτή την οπτική γωνία, η δημιουργική εργασία αρχίζει να φαίνεται ελαφρώς διαφορετική. Συχνά συζητείται κυρίως ως μια μορφή αυτοέκφρασης, και η αυτοέκφραση είναι σίγουρα μέρος της ιστορίας. Οι δημιουργοί επικοινωνούν ιδέες, συναισθήματα, εμπειρίες και προοπτικές μέσω του έργου τους. Ωστόσο, πολλά δημιουργικά έργα τελικά γίνονται κάτι μεγαλύτερο από την προσωπική έκφραση. Γίνονται συνεισφορές. Γίνονται προσθήκες σε μια ευρύτερη πολιτιστική συζήτηση που εκτείνεται πολύ πέρα από το άτομο που είναι υπεύθυνο για τη δημιουργία τους. Ο δημιουργός μπορεί να ξεκινήσει με ένα προσωπικό κίνητρο, αλλά το έργο τελικά εισέρχεται σε ένα μεγαλύτερο οικοσύστημα ιδεών όπου αλληλεπιδρά με ανθρώπους, έργα και δυνατότητες που ο δημιουργός δεν μπορεί ούτε να προβλέψει ούτε να ελέγξει.

Η δημιουργία κόσμου ήταν ένα από τα πρώτα πλαίσια στα οποία συνειδητοποίησα αυτή τη διάκριση. Όταν δημιουργούσα έναν φανταστικό κόσμο, είναι εύκολο να επικεντρωθώ στο άμεσο έργο. Ένα παιχνίδι απαιτεί χαρακτήρες, ιστορίες, μηχανισμούς, περιβάλλοντα και συστήματα. Ο δημιουργός επικεντρώνεται φυσικά σε ό,τι πρέπει να ολοκληρωθεί στη συνέχεια. Ωστόσο, καθώς το Neoblazer επεκτεινόταν, βρέθηκα να σκέφτομαι λιγότερο τα μεμονωμένα έργα και περισσότερο το σωρευτικό αποτέλεσμα πολλών έργων που αλληλεπιδρούν με την πάροδο του χρόνου. Ο κόσμος γινόταν σταδιακά μεγαλύτερος από οποιοδήποτε μεμονωμένο παιχνίδι. Κάθε προσθήκη συνέβαλε σε μια δομή που θα συνέχιζε να υπάρχει και μετά την ολοκλήρωση του τρέχοντος έργου. Νέες ιστορίες εμπλούτισαν παλαιότερες ιστορίες. Νέες τοποθεσίες διεύρυναν την κατανόηση του κοινού για τις υπάρχουσες τοποθεσίες. Νέες ιδέες έθεσαν τα θεμέλια για δυνατότητες που μπορεί να μην εμφανιστούν παρά χρόνια αργότερα.

Αυτή η συνειδητοποίηση άλλαξε τον τρόπο που σκεφτόμουν τη δημιουργική εργασία. Ο στόχος δεν περιοριζόταν πλέον στην παραγωγή

ενός συγκεκριμένου παιχνιδιού. Αντίθετα, η εργασία συνδέθηκε με την ανάπτυξη κάτι μεγαλύτερου και πιο ανθεκτικού από οποιοδήποτε μεμονωμένο έργο. Αυτός είναι ένας από τους λόγους που βρίσκω τους φανταστικούς κόσμους τόσο συναρπαστικούς. Ένας κόσμος λειτουργεί ως ένα δοχείο ικανό να διατηρεί ιδέες στο πέρασμα του χρόνου. Οι ιστορίες έρχονται και παρέρχονται. Οι τεχνολογίες εξελίσσονται. Το κοινό αλλάζει. Τα μεμονωμένα έργα ξεκινούν και τελειώνουν. Ωστόσο, ένας αρκετά ισχυρός κόσμος μπορεί να επιβιώσει από αυτές τις μεταβάσεις επειδή ο ίδιος ο κόσμος γίνεται η συνέχεια που συνδέει διαφορετικά ξεχωριστές εμπειρίες.

Η ίδια αρχή ισχύει πολύ πέρα από τη μυθοπλασία. Οι οργανισμοί λειτουργούν με αυτόν τον τρόπο. Οι κοινότητες λειτουργούν με αυτόν τον τρόπο. Οι πολιτισμοί λειτουργούν με αυτόν τον τρόπο. Η ίδια η γνώση λειτουργεί με αυτόν τον τρόπο. Η ανθρώπινη πρόοδος εξαρτάται από δομές ικανές να διατηρούν την αξία στο πέρασμα του χρόνου. Χωρίς αυτές τις δομές, κάθε γενιά θα αναγκαζόταν να ξεκινήσει από την αρχή. Κάθε μάθημα θα έπρεπε να ξαναμαθευτεί. Κάθε ανακάλυψη θα έπρεπε να ανακαλυφθεί ξανά. Η συσσώρευση που καθιστά δυνατό τον πολιτισμό θα εξαφανιζόταν. Αυτό που επιτρέπει την πρόοδο είναι η ικανότητα μεταφοράς αξίας από μια χρονική περίοδο σε μια άλλη.

Αυτό που με ενδιαφέρει είναι ότι οι δημιουργοί συμμετέχουν σε αυτή τη διαδικασία, είτε το συνειδητοποιούν είτε όχι. Κάθε έργο αφήνει κάτι πίσω. Μερικές φορές αυτή η κληρονομιά είναι προφανής. Ένα ολοκληρωμένο παιχνίδι παραμένει διαθέσιμο για μελλοντικούς παίκτες. Ένα βιβλίο παραμένει διαθέσιμο για μελλοντικούς αναγνώστες. Ένα λογισμικό συνεχίζει να λύνει προβλήματα αφού ο δημιουργός του έχει προχωρήσει. Σε άλλες περιπτώσεις, η συμβολή είναι λιγότερο ορατή. Οι ιδέες επηρεάζουν άλλες ιδέες. Οι τεχνικές επηρεάζουν άλλες τεχνικές. Μια συζήτηση εμπνέει ένα μελλοντικό έργο. Ένα μάθημα που μαθαίνεται κατά τη διάρκεια μιας προσπάθειας βελτιώνει μια άλλη. Τα αποτελέσματα εξαπλώνονται προς τα έξω με τρόπους που συχνά είναι αδύνατο να εντοπιστούν πλήρως. Ο δημιουργός μπορεί να μην δει ποτέ

τις πλήρεις συνέπειες της δουλειάς του, αλλά αυτές οι συνέπειες συνεχίζουν να υπάρχουν ανεξάρτητα.

Αυτή η συνειδητοποίηση με έχει κάνει ολοένα και πιο επιφυλακτικό απέναντι στην αξιολόγηση της δημιουργικής εργασίας αποκλειστικά μέσω των άμεσων αποτελεσμάτων. Ορισμένες συνεισφορές αποκαλύπτουν την αξία τους γρήγορα. Άλλες χρειάζονται χρόνια για να γίνει εμφανής η σημασία τους. Ένα έργο μπορεί να επηρεάσει ανθρώπους που ο δημιουργός δεν συναντά ποτέ. Μια ιδέα μπορεί να εμπνεύσει έργο που ο δημιουργός δεν βλέπει ποτέ. Ένα μάθημα μπορεί να επιβιώσει σε μορφές που ο δημιουργός δεν περίμενε ποτέ. Οι πλήρεις συνέπειες της δημιουργικής εργασίας συχνά παραμένουν αόρατες στους ανθρώπους που είναι υπεύθυνοι για τη δημιουργία της. Βιώνουμε την ιστορία από μέσα, πράγμα που σημαίνει ότι συνήθως βλέπουμε την προσπάθεια πιο καθαρά παρά τον αντίκτυπο. Βλέπουμε τις αρχές πιο εύκολα από τις συνέπειες. Ωστόσο, το γεγονός ότι κάτι δεν μπορεί να μετρηθεί πλήρως δεν το καθιστά ασήμαντο.

Η ιστορία της Paezo Hellas ενίσχυσε επανειλημμένα αυτό το μάθημα. Πολλές ευκαιρίες προέκυψαν από αποφάσεις των οποίων η σημασία δεν ήταν προφανής τη στιγμή που λήφθηκαν. Ένα έργο δημιούργησε μια δυνατότητα, η οποία οδήγησε σε μια άλλη δυνατότητα, η οποία αργότερα δημιούργησε εντελώς διαφορετικές ευκαιρίες. Οι σχέσεις που σχηματίστηκαν μέσω μιας προσπάθειας τελικά επηρέασαν άσχετες προσπάθειες χρόνια αργότερα. Δεξιότητες που αναπτύχθηκαν για έναν σκοπό έγιναν χρήσιμες σε πλαίσια που δεν θα μπορούσαν να είχαν προβλεφθεί όταν αυτές οι δεξιότητες αποκτήθηκαν αρχικά. Κοιτάζοντας πίσω, οι συνδέσεις φαίνονται προφανείς. Κοιτάζοντας μπροστά, ήταν σχεδόν αδύνατο να εντοπιστούν. Το μέλλον δεν αναδύθηκε μέσα από ένα γενικό σχέδιο αλλά μέσα από τη συσσώρευση πολλών μικρών συνεισφορών που αλληλεπιδρούσαν με την πάροδο του χρόνου.

Ίσως αυτός είναι ο λόγος για τον οποίο η μακροπρόθεσμη σκέψη έχει γίνει ένα τόσο επαναλαμβανόμενο θέμα σε όλο αυτό το βιβλίο. Η

μακροπρόθεσμη σκέψη είναι τελικά μια αναγνώριση ότι το μέλλον έχει σημασία ακόμα και όταν δεν μπορεί να γίνει πλήρως κατανοητό. Είναι μια αναγνώριση ότι οι σημερινές ενέργειες μπορεί να συμβάλουν σε αποτελέσματα που παραμένουν αόρατα για χρόνια. Ο δημιουργός συνεχίζει να χτίζει όχι επειδή κάθε συνέπεια μπορεί να προβλεφθεί, αλλά επειδή σημαντικά πράγματα συχνά προκύπτουν από συνεχή προσπάθεια σε μεγάλα χρονικά διαστήματα. Η αδυναμία πρόβλεψης κάθε αποτελέσματος δεν εξαλείφει την αξία της συνεισφοράς. Αν μη τι άλλο, καθιστά τη συνεισφορά πιο σημαντική επειδή το μέλλον εξαρτάται από προσπάθειες των οποίων η σημασία δεν μπορεί ακόμη να μετρηθεί πλήρως.

Αυτή η οπτική αλλάζει επίσης τον τρόπο με τον οποίο ερμηνεύεται η αποτυχία. Δεν πετυχαίνει κάθε έργο. Δεν υλοποιείται κάθε φιλοδοξία. Δεν επιβιώνει κάθε ιδέα. Προηγούμενα κεφάλαια εξερεύνησαν την αξία των ημιτελών έργων και τα μαθήματα που αφήνουν πίσω τους. Αυτά τα μαθήματα παραμένουν επίκαιρα εδώ, επειδή ακόμη και τα έργα που αποτυγχάνουν να επιτύχουν τους αρχικούς τους στόχους συχνά συμβάλλουν κάτι στο μέλλον. Παράγουν γνώση. Αναπτύσσουν δεξιότητες. Αποκαλύπτουν δυνατότητες. Επηρεάζουν την επακόλουθη εργασία. Η αξία τους μπορεί να μην έγκειται σε αυτό που έγιναν, αλλά σε αυτό που επέτρεψαν. Η δημιουργική εργασία σπάνια ακολουθεί μια ευθεία γραμμή. Οι ιδέες διακλαδώνονται προς τα έξω. Τα μαθήματα μεταναστεύουν. Οι συνέπειες συσσωρεύονται σε κατευθύνσεις που δεν είχαν ποτέ αρχικά προβλεφθεί.

Όσο μεγαλώνω, τόσο λιγότερο με ενδιαφέρει η μονιμότητα και τόσο περισσότερο με ενδιαφέρει η συνέχεια. Τίποτα δεν διαρκεί για πάντα. Οι οργανισμοί αλλάζουν. Οι τεχνολογίες εξαφανίζονται. Οι κόσμοι εξελίσσονται. Ακόμα και οι πιο επιτυχημένες δημιουργίες τελικά γίνονται κάτι διαφορετικό από αυτό που αρχικά φαντάζονταν οι δημιουργοί τους. Ο στόχος, επομένως, δεν είναι η αθανασία. Ο στόχος είναι η συνεισφορά. Ο στόχος είναι να προστεθεί κάτι αξιόλογο σε μια αλυσίδα που ξεκίνησε πολύ πριν από εμάς και θα συνεχιστεί πολύ μετά

από εμάς. Η δημιουργία αποκτά νόημα όχι επειδή εγγυάται τη μονιμότητα, αλλά επειδή επιτρέπει στα άτομα να συμμετέχουν σε μια διαδικασία μεγαλύτερη από τα ίδια.

Όταν το βλέπουμε έτσι, η δημιουργική εργασία γίνεται λιγότερο θέμα κατοχής και περισσότερο θέμα συμμετοχής. Ο δημιουργός συμβάλλει σε μια πολιτισμική συζήτηση που βρίσκεται ήδη σε εξέλιξη. Κληρονομεί ιδέες από το παρελθόν, τις μεταμορφώνει μέσα από τις δικές του εμπειρίες και τις μεταδίδει σε νέα μορφή. Κάθε ουσιαστικό έργο γίνεται μέρος αυτής της ανταλλαγής. Κοιτάζοντας πίσω στο ταξίδι που τελικά έγινε το Paezo Στην Ελλάδα, μπορώ να δω αμέτρητα παραδείγματα αυτής της διαδικασίας. Επηρεάστηκα από δημιουργούς που δεν θα μάθουν ποτέ την ύπαρξή μου. Έμαθα από έργα που δημιούργησαν άνθρωποι που δεν γνώρισα ποτέ. Κληρονόμησα τεχνικές, φιλοσοφίες και ιδέες που προέκυψαν πολύ πριν γεννηθώ. Όλα όσα δημιούργησα προέκυψαν από αυτή την κληρονομιά. Με τη σειρά τους, οτιδήποτε έχει αξία που αφήνω πίσω μου τελικά θα γίνει μέρος της κληρονομιάς κάποιου άλλου.

Υπάρχει κάτι βαθιά καθησυχαστικό σε αυτή τη συνειδητοποίηση. Η δημιουργική εργασία συχνά απεικονίζεται ως μια μοναχική επιδίωξη, αλλά στην πραγματικότητα είναι μια συνεργατική διαχρονική δραστηριότητα. Κάθε δημιουργός συμμετέχει σε συζητήσεις που ξεκίνησαν πριν από την άφιξή του και θα συνεχιστούν μετά την αναχώρησή του. Συνεισφέρουν ένα κεφάλαιο και όχι ολόκληρη την ιστορία. Ο ρόλος τους δεν είναι να ολοκληρώσουν τη συζήτηση, αλλά να την εμπλουτίσουν πριν την προωθήσουν.

Ίσως αυτός είναι ο λόγος που οι άνθρωποι συνεχίζουν να δημιουργούν ακόμα και όταν οι ανταμοιβές είναι αβέβαιες. Η πράξη της δημιουργίας επιτρέπει στα άτομα να συμμετέχουν σε κάτι μεγαλύτερο από τον εαυτό τους . Τους επιτρέπει να συνεισφέρουν σε μέλλοντα που δεν θα τα δουν ποτέ πλήρως. Τους επιτρέπει να αφήνουν πίσω τους γνώσεις, κόσμους, θεσμούς, ιστορίες και δυνατότητες που μπορεί να συνεχίσουν να επηρεάζουν τους άλλους πολύ καιρό μετά την απώλειά

τους. Τελικά, δεν νομίζω ότι οι άνθρωποι δημιουργούν επειδή περιμένουν μονιμότητα. Οι περισσότεροι δημιουργοί καταλαβαίνουν, συνειδητά ή ασυνείδητα, ότι η μονιμότητα είναι μια ψευδαίσθηση. Αυτό που αναζητούν αντ' αυτού είναι η σημασία. Αναζητούν την ευκαιρία να συνεισφέρουν κάτι ουσιαστικό στο μέλλον, όσο μικρή κι αν είναι αυτή η συνεισφορά. Επιδιώκουν να αφήσουν τον κόσμο ελαφρώς πλουσιότερο, ελαφρώς πιο ενδιαφέρον ή ελαφρώς πιο ευφάνταστο από ό,τι τον βρήκαν. Αυτή η επιθυμία έχει διαμορφώσει πολιτισμούς, έχει εμπνεύσει ανακαλύψεις και έχει δημιουργήσει αμέτρητα έργα τέχνης. Συνεχίζει να ωθεί τους δημιουργούς σήμερα, όπως ακριβώς ώθησε και όσους ήρθαν πριν από αυτούς, μεταφέροντας ιδέες στο χρόνο με την ελπίδα ότι κάποιος, κάπου, μπορεί μια μέρα να χτίσει κάτι νέο πάνω στα θεμέλια που άφησαν πίσω τους.

Κεφάλαιο 47: Η Ευθύνη Των Αρχών

Η εμπειρία έχει μια περίεργη τάση να κρύβει τα μονοπάτια που την παρήγαγαν. Όσο περισσότερο χρόνο αφιερώνουν οι άνθρωποι στην ανάπτυξη εμπειρογνωμοσύνης, τόσο πιο εύκολο γίνεται να ξεχάσουν πώς ήταν η ζωή πριν υπάρξει αυτή η εμπειρογνωμοσύνη. Δεξιότητες που κάποτε απαιτούσαν τεράστια προσπάθεια σταδιακά γίνονται αυτόματες. Γνώσεις που κάποτε φαινόταν μυστηριώδεις γίνονται οικείες. Προβλήματα που κάποτε φαίνονταν συντριπτικά γίνονται ρουτίνα. Ο μετασχηματισμός συμβαίνει τόσο σταδιακά που οι περισσότεροι άνθρωποι μόλις που τον αντιλαμβάνονται. Μια μέρα ανακαλύπτουν ότι προσφέρουν συμβουλές για θέματα που κάποτε τους φόβιζαν, συζητούν έννοιες που κάποτε τους φαίνονταν απρόσιτες και λύνουν προβλήματα που θα φαίνονταν αδύνατα χρόνια νωρίτερα.

Αυτή η διαδικασία είναι φυσική, αλλά δημιουργεί έναν ανεπαίσθητο κίνδυνο. Η εμπειρία έχει την τάση να συμπιέζει τη μνήμη. Ένας δημιουργός μπορεί να θυμάται ότι ήταν αρχάριος με διανοητική έννοια,

ενώ σιγά σιγά χάνει την επαφή με τη συναισθηματική πραγματικότητα της εμπειρίας που ένιωσε. Θυμάται ότι έμαθε, αγωνίστηκε και έκανε λάθη, αλλά η αβεβαιότητα γίνεται πιο δύσκολο να ανακληθεί. Η σύγχυση εξασθενεί. Η αίσθηση ότι στέκεσαι στην άκρη ενός άγνωστου τοπίου χωρίς σαφή κατανόηση του πώς να το διαχειριστείς σταδιακά εξαφανίζεται. Ωστόσο, αυτή η αβεβαιότητα είναι ένα από τα πιο σημαντικά μέρη της δημιουργικής διαδικασίας, επειδή κάθε ουσιαστικό ταξίδι ξεκινά από εκεί.

Κοιτάζοντας πίσω τώρα, μπορώ να δω πόσο μεγάλο μέρος της δικής μου ανάπτυξης προέκυψε από αυτή την κατάσταση αβεβαιότητας. Τα προηγούμενα κεφάλαια περιέγραφαν τα εργαστηριακά χρόνια, τα ημιτελή έργα, τα αποτυχημένα πειράματα και τη μακρά διαδικασία εκμάθησης δεξιοτήτων που αρχικά φαινόταν πολύ πέρα από τις δυνατότητές μου. Εκείνη την εποχή, καμία από αυτές τις εμπειρίες δεν έμοιαζε με την αρχή μιας ουσιαστικής καριέρας. Έμοιαζαν με μεμονωμένες προσπάθειες να κατανοήσω πώς λειτουργεί η δημιουργική εργασία. Δεν υπήρχε καμία εγγύηση ότι κάτι από αυτά θα οδηγούσε κάπου. Δεν υπήρχαν στοιχεία ότι οι αμέτρητες ώρες που αφιέρωνα σε πειραματισμούς θα γίνονταν τελικά χρήσιμες. Υπήρχε μόνο μια επίμονη επιθυμία για μάθηση και μια εξίσου επίμονη αδυναμία να γνωρίζουμε πού θα μπορούσε τελικά να οδηγήσει αυτή η μάθηση.

Αυτό που μου κάνει εντύπωση τώρα είναι το πόσο καθολική είναι στην πραγματικότητα αυτή η εμπειρία. Οι δημιουργικές βιομηχανίες συχνά κρύβουν τις απαρχές τους. Οι ιστορίες επιτυχίας συνήθως αφηγούνται από την οπτική γωνία των αποτελεσμάτων και όχι της προέλευσης. Ακούμε για ολοκληρωμένα παιχνίδια, επιτυχημένα στούντιο, επιδραστικούς δημιουργούς και επιτυχημένες καριέρες. Η αβεβαιότητα που προηγήθηκε αυτών των αποτελεσμάτων συχνά συμπιέζεται σε μια σύντομη περίληψη ή παραλείπεται εντελώς. Το κοινό βλέπει την ολοκληρωμένη δομή και υποθέτει ασυνείδητα ότι η πορεία προς αυτήν ήταν κάπως πιο ξεκάθαρη από ό,τι ήταν στην πραγματικότητα. Στην πραγματικότητα, τα περισσότερα δημιουργικά

ταξίδια ορίζονται από μεγάλες περιόδους πειραματισμού, σύγχυσης, αποτυχίας και σταδιακής ανακάλυψης.

Αυτό έχει σημασία επειδή ο τρόπος με τον οποίο οι βιομηχανίες μιλούν για την επιτυχία επηρεάζει τον τρόπο με τον οποίο οι νεοεισερχόμενοι κατανοούν τον εαυτό τους. Όταν τα ξεκινήματα είναι κρυφά, η απειρία αρχίζει να φαίνεται ασυνήθιστη. Ο αρχάριος υποθέτει ότι όλοι οι άλλοι καταλαβαίνουν κάτι που δεν καταλαβαίνει αυτός. Ερμηνεύει την αβεβαιότητα ως απόδειξη ότι δεν ανήκει εκεί, αντί να αναγνωρίζει την αβεβαιότητα ως ένα φυσιολογικό στάδιο ανάπτυξης. Ωστόσο, η σύγχυση δεν είναι σημάδι ότι κάποιος έχει αποτύχει. Τις περισσότερες φορές, είναι απόδειξη ότι προσπαθεί να μάθει κάτι πραγματικά νέο.

Όσο μεγαλώνω, τόσο πιο συμπονετικός είμαι με τους αρχάριους, επειδή έχει γίνει όλο και πιο σαφές ότι οι αρχάριοι αντιπροσωπεύουν τη δυνατότητα. Δεν έχουν ακόμη συσσωρεύσει δεκαετίες υποθέσεων για το πώς υποτίθεται ότι λειτουργούν τα πράγματα. Θέτουν ασυνήθιστα ερωτήματα. Πειραματίζονται με απροσδόκητους τρόπους. Κάνουν λάθη, αλλά παρατηρούν επίσης ευκαιρίες που οι πιο έμπειροι άνθρωποι μερικές φορές παραβλέπουν. Η έλλειψη γνώσης τους δημιουργεί περιορισμούς, αλλά μπορεί επίσης να δημιουργήσει ελευθερία. Δεν περιορίζονται από συνήθειες που έχουν γίνει αόρατες σε όσους τις έχουν ασκήσει εδώ και χρόνια.

Η ιστορία της δημιουργικής εργασίας καταδεικνύει επανειλημμένα την αξία αυτής της οπτικής. Νέες φωνές καταφθάνουν φέρνοντας διαφορετικά ενδιαφέροντα, διαφορετικές εμπειρίες και διαφορετικούς τρόπους ερμηνείας του κόσμου. Μερικές φορές αυτές οι οπτικές γωνίες αμφισβητούν υπάρχουσες υποθέσεις. Μερικές φορές αποκαλύπτουν ευκαιρίες που οι καθιερωμένοι δημιουργοί δεν είχαν παρατηρήσει. Μερικές φορές συνεισφέρουν ιδέες που αναδιαμορφώνουν ολόκληρους τομείς. Αυτό που καθιστά δυνατές αυτές τις συνεισφορές δεν είναι η ίδια η άγνοια, αλλά ο συνδυασμός της περιέργειας και της προθυμίας να εξερευνήσουν περιοχές που άλλοι έχουν μάθει να αποφεύγουν.

Αυτός είναι ένας λόγος που νιώθω ολοένα και πιο άβολα με την παρακολούθηση των δημιουργικών κοινοτήτων. Κάθε κλάδος απαιτεί πρότυπα. Κάθε επάγγελμα απαιτεί ικανότητα. Ωστόσο, υπάρχει μια σημαντική διάκριση μεταξύ της διατήρησης των προτύπων και της αποθάρρυνσης της συμμετοχής. Οι δημιουργικοί τομείς εξαρτώνται από την ανανέωση. Εξαρτώνται από την άφιξη ανθρώπων που εξακολουθούν να μαθαίνουν. Εξαρτώνται από άτομα που είναι πρόθυμα να επιχειρήσουν πράγματα παρά το γεγονός ότι δεν τα κατανοούν πλήρως. Ένας κλάδος που χάνει την ικανότητά του να καλωσορίζει αρχάριους χάνει σταδιακά την ικανότητά του να εξελίσσεται επειδή αρχίζει να αντιμετωπίζει την υπάρχουσα γνώση ως προορισμό και όχι ως θεμέλιο.

Κοιτώντας πίσω, ωφελήθηκα πάρα πολύ από ανθρώπους που ήταν πρόθυμοι να μοιραστούν ό,τι γνώριζαν. Κάποιοι δημιούργησαν εκπαιδευτικά σεμινάρια. Κάποιοι έγραψαν βιβλία. Κάποιοι κατασκεύασαν εργαλεία. Κάποιοι κατέγραψαν τις εμπειρίες τους ανοιχτά. Οι περισσότεροι από αυτούς δεν γνώριζαν ποτέ την ύπαρξή μου. Ωστόσο, η προθυμία τους να συνεισφέρουν γνώσεις έκανε δυνατή τη δική μου ανάπτυξη. Κάθε μάθημα που μοιράστηκαν μείωσε την απόσταση μεταξύ άγνοιας και κατανόησης για κάποιον άλλο. Η συνεισφορά τους επεκτάθηκε πέρα από τη δική τους καριέρα, επειδή συνέχισαν να βοηθούν ανθρώπους που δεν θα συναντούσαν ποτέ.

Αυτή η παρατήρηση συνδέεται άμεσα με ένα θέμα που έχει επανειλημμένα εμφανιστεί στα τελευταία κεφάλαια αυτού του βιβλίου. Προηγούμενες συζητήσεις εξερεύνησαν γιατί οι άνθρωποι αφήνουν πίσω τους πράγματα και πώς η γνώση μεταδίδεται από γενιά σε γενιά. Η σχέση μεταξύ έμπειρων δημιουργών και αρχαρίων είναι ένα από τα πιο ξεκάθαρα παραδείγματα αυτής της διαδικασίας. Κάθε γενιά κληρονομεί γνώση που έχει συσσωρευτεί από εκείνους που προηγήθηκαν. Οι τεχνικές μεταδίδονται. Τα μαθήματα μεταδίδονται. Οι ιδέες μεταδίδονται. Κανένας δημιουργός δεν ξεκινά από το τίποτα, επειδή κάθε δημιουργός εισέρχεται σε ένα τοπίο που έχει ήδη διαμορφωθεί από αμέτρητες προηγούμενες συνεισφορές.

Αυτό που αποκτά ολοένα και μεγαλύτερη σημασία με την πάροδο του χρόνου είναι να θυμόμαστε ότι αυτή η κληρονομιά δημιουργεί ευθύνες. Οι αρχάριοι έχουν την ευθύνη να μαθαίνουν, αλλά και οι έμπειροι δημιουργοί έχουν την ευθύνη να θυμούνται. Πρέπει να θυμούνται πώς ένιωθαν την αβεβαιότητα. Πρέπει να θυμούνται πόσο εξαρτιόνταν κάποτε από τη γενναιοδωρία των άλλων. Πρέπει να θυμούνται ότι η εμπειρογνωμοσύνη αποκτήθηκε μέσω του χρόνου, της προσπάθειας και των επαναλαμβανόμενων αποτυχιών και όχι ότι χορηγήθηκε αυτόματα. Το να ξεχνάμε αυτές τις πραγματικότητες συχνά παράγει αλαζονεία. Το να τις θυμόμαστε τείνει να παράγει υπομονή.

Οι δημιουργοί που θαυμάζω περισσότερο σπάνια είναι εκείνοι που απλώς συσσώρευσαν τη μεγαλύτερη ποσότητα γνώσης. Τις περισσότερες φορές, είναι οι άνθρωποι που παρέμειναν προσιτοί παρά την εμπειρία τους. Κατανοούσαν ότι η γνώση γίνεται πιο πολύτιμη όταν μοιράζεται. Αναγνώριζαν ότι η βοήθεια προς νέους δημιουργούς στην ανάπτυξη δεν μειώνει τα δικά τους επιτεύγματα. Αντιθέτως, ενισχύει το ευρύτερο δημιουργικό οικοσύστημα. Κάθε άτομο που μαθαίνει διευρύνει το φάσμα των δυνατοτήτων που είναι διαθέσιμες στο μέλλον. Κάθε άτομο που δημιουργεί συνεισφέρει ιδέες που δεν υπήρχαν προηγουμένως.

Αυτή η οπτική έχει αλλάξει τον τρόπο που σκέφτομαι την κληρονομιά. Προηγούμενα κεφάλαια συζήτησαν την κληρονομιά με όρους έργων, κόσμων, θεσμών και ιδεών. Αυτά τα πράγματα έχουν σημασία, αλλά δεν είναι τα μόνα που επιβιώνουν. Η γνώση επιβιώνει όταν μοιράζεται. Η εμπειρία επιβιώνει όταν επικοινωνείται. Οι δημιουργικές παραδόσεις επιβιώνουν όταν οι νέοι συμμετέχοντες συνεχίζουν να βασίζονται σε αυτές. Υπό αυτή την έννοια, ένα από τα πιο σημαντικά πράγματα που μπορεί να αφήσει πίσω του οποιοσδήποτε δημιουργός είναι η πιθανότητα κάποιος άλλος να συνεχίσει τη διαδικασία.

Όταν τα βλέπουμε μέσα από αυτό το πρίσμα, τα ξεκινήματα αποκτούν πολύ μεγαλύτερη σημασία από ό,τι φαίνονται αρχικά. Ένα ξεκίνημα δεν είναι απλώς η αρχή ενός ατομικού ταξιδιού. Είναι μέρος

ενός ευρύτερου κύκλου μέσω του οποίου η δημιουργικότητα, η γνώση και η εμπειρία μεταφέρονται από τη μία γενιά στην επόμενη. Κάθε δημιουργός που ξεκινάει σήμερα μεταφέρει κάτι που κληρονόμησε από δημιουργούς που ήρθαν πριν από αυτόν. Με την πάροδο του χρόνου, θα συνεισφέρει κάτι δικό του, προσθέτοντας ένα ακόμη επίπεδο σε μια συζήτηση που εκτείνεται πολύ πέρα από οποιοδήποτε μεμονωμένο άτομο.

Όσο περισσότερο χρόνο αφιερώνω στον στοχασμό του δικού μου ταξιδιού, τόσο περισσότερο πείθομαι ότι η σημασία μιας αρχής έχει ελάχιστη σχέση με το πού θα οδηγήσει. Τη στιγμή που συμβαίνει μια αρχή, κανείς δεν κατέχει αυτή τη γνώση. Αυτό που έχει σημασία είναι η απόφαση να ξεκινήσει κανείς παρά την αβεβαιότητα. Είναι η προθυμία να μάθει παρά την άγνοια, να δημιουργήσει παρά την απειρία και να εξερευνήσει παρά το γεγονός ότι δεν γνωρίζει πού θα καταλήξει τελικά το μονοπάτι. Όλα όσα περιγράφονται σε αυτό το βιβλίο προέκυψαν από αυτή την απόφαση. Τα παιχνίδια, τα έργα, οι κόσμοι, τα μαθήματα και τελικά η δημιουργία της Paezo Hellas, όλα ανάγονται σε στιγμές που έμοιαζαν μικρές όταν συνέβησαν. Κανένα δεν έφτασε φέρνοντας υποσχέσεις. Κανένα δεν έφτασε φέρνοντας βεβαιότητα. Ξεκίνησαν ως περιέργειες, πειράματα και δυνατότητες των οποίων η σημασία θα γινόταν ορατή μόνο πολύ αργότερα.

Ίσως γι' αυτό το ξεκίνημα αξίζουν περισσότερο σεβασμό από ό,τι συχνά λαμβάνουν. Κάθε επίτευγμα, κάθε κόσμος, κάθε θεσμός και κάθε δημιουργική ζωή ξεκινάει από μια στιγμή που κάποιος αποφασίζει να προχωρήσει χωρίς εγγυήσεις. Το μέλλον παραμένει κρυφό. Το αποτέλεσμα παραμένει αβέβαιο. Κι όμως, η διαδικασία ξεκινά ούτως ή άλλως. Κοιτάζοντας πίσω σε όλα όσα περιγράφονται σε αυτό το βιβλίο, αυτή η προθυμία για έναρξη μπορεί να είναι η πιο σημαντική δημιουργική πράξη από όλες.

Κεφάλαιο 48: Το Πρώτο Κεφάλαιο

Καθώς οι άνθρωποι μεγαλώνουν, συχνά ανακαλύπτουν ότι το παρελθόν δεν είναι τόσο σταθερό όσο πίστευαν κάποτε. Τα ίδια τα γεγονότα παραμένουν αμετάβλητα, αλλά το νόημα που αποδίδεται σε αυτά τα γεγονότα συνεχίζει να εξελίσσεται. Εμπειρίες που κάποτε φάνταζαν εξαιρετικά σημαντικές σταδιακά υποχωρούν στο παρασκήνιο, ενώ στιγμές που μόλις και μετά βίας τραβούσαν την προσοχή εκείνη την εποχή αρχίζουν να καταλαμβάνουν μεγαλύτερη θέση στη μνήμη. Αυτή η μετατόπιση δεν προκαλείται από νοσταλγία. Προκαλείται από την προοπτική. Η ηλικία παρέχει το πλαίσιο και το πλαίσιο έχει έναν τρόπο να αποκαλύπτει σχέσεις που ήταν αόρατες όταν η ζωή ζούσε μέρα με τη μέρα.

Όταν σκέφτομαι την ιστορία της Paezo Hellas, μερικές φορές με εκπλήσσει ποιες αναμνήσεις παραμένουν ζωντανές και ποιες έχουν ξεθωριάσει. Πολλά από τα ορόσημα που φάνηκαν μνημειώδη όταν συνέβησαν, τώρα μοιάζουν με μεμονωμένα σημεία μέσα σε ένα πολύ μεγαλύτερο τοπίο. Εξακολουθούν να έχουν σημασία, αλλά δεν κυριαρχούν πλέον στο θέαμα. Αυτό που τραβάει την προσοχή μου πιο συχνά είναι οι πιο ήσυχες στιγμές που υπήρχαν πολύ πριν υπάρξει ένα στούντιο, πολύ πριν ολοκληρωθούν τα παιχνίδια και πολύ πριν υπάρξει οποιοσδήποτε λόγος να πιστεύω ότι η δημιουργικότητα θα γινόταν τελικά τόσο κεντρικό κομμάτι της ζωής μου.

Η δυσκολία με τις αρχές είναι ότι δεν μοιάζουν ποτέ με αρχές ενώ συμβαίνουν. Απλώς μοιάζουν με το παρόν. Οι άνθρωποι έχουν την τάση να φαντάζονται ότι οι σημαντικές στιγμές φτάνουν φέρνοντας κάποιο ορατό σημάδι της μελλοντικής τους σημασίας, όμως η εμπειρία δείχνει το αντίθετο. Τα περισσότερα από τα γεγονότα που τελικά διαμορφώνουν μια ζωή φτάνουν χωρίς τελετές. Απορροφώνται από τις συνηθισμένες

ρουτίνες και τις συνηθισμένες μέρες. Μόνο πολύ αργότερα γίνεται φανερό ότι κάτι ουσιαστικό έπαιρνε μορφή κάτω από την επιφάνεια.

Οι πρώτες αναμνήσεις που έχω από τη δημιουργία κόμικς ανήκουν σε αυτήν την κατηγορία. Εκείνη την εποχή, μου φάνηκαν εντελώς ασήμαντες. Δεν προσπαθούσα να χτίσω ένα μέλλον. Δεν προετοιμαζόμουν για μια καριέρα. Δεν ανέπτυσσα μια φιλοσοφία δημιουργικότητας ούτε έβαζα τα θεμέλια ενός στούντιο. Απλώς ασχολήθηκα με μια δραστηριότητα που έβρισκα ενδιαφέρουσα. Όπως αμέτρητα άλλα παιδιά, μου άρεσε να επινοώ χαρακτήρες, να φαντάζομαι ιστορίες και να δημιουργώ κόσμους που δεν υπήρχαν πουθενά παρά μόνο στο μυαλό μου. Δεν υπήρχε κανένας ευρύτερος στόχος που να συνδέεται με κανένα από αυτά. Η δραστηριότητα δικαιολογούσε τον εαυτό της.

Κοιτάζοντας πίσω τώρα, αυτό που με ενδιαφέρει δεν είναι η ίδια η εργασία, αλλά η επιμονή του ενστίκτου πίσω από αυτήν. Τα σχέδια τελικά αντικαταστάθηκαν από άλλα έργα. Τα εργαλεία άλλαξαν. Νέα ενδιαφέροντα αναδύθηκαν. Η τεχνολογία μπήκε στο προσκήνιο. Ο προγραμματισμός μπήκε στο προσκήνιο. Η ανάπτυξη παιχνιδιών μπήκε στο προσκήνιο. Ολόκληρα κεφάλαια της ζωής εμφανίστηκαν που θα ήταν αδύνατο να προβλεφθούν μόνο από αυτές τις πρώτες εμπειρίες. Ωστόσο, παρά όλες αυτές τις αλλαγές, παρέμεινε μια εκπληκτική συνέχεια κάτω από την επιφάνεια. Οι μορφές εξελίχθηκαν, αλλά η υποκείμενη έλξη παρέμεινε αξιοσημείωτα οικεία.

Αυτή η συνέχεια είναι εύκολο να παραβλεφθεί, επειδή η ζωή συνήθως παρατηρείται μέσα από τα αποτελέσματα. Οι άνθρωποι εστιάζουν φυσικά σε ολοκληρωμένα έργα, επειδή τα ολοκληρωμένα έργα είναι ορατά. Εστιάζουν στα επιτεύγματα, επειδή τα επιτεύγματα αφήνουν πίσω τους στοιχεία. Ένα ολοκληρωμένο παιχνίδι μπορεί να παιχτεί. Μια εταιρεία μπορεί να επισκεφθεί κανείς. Ένα προϊόν που κυκλοφόρησε μπορεί να μετρηθεί, να συζητηθεί και να θυμηθεί. Αυτά τα πράγματα γίνονται σημεία αναφοράς, επειδή παρέχουν σαφείς δείκτες μέσα στην ιστορία. Ωστόσο, όσο πιο προσεκτικά κοιτάζω το ταξίδι που περιγράφεται σε όλο αυτό το βιβλίο, τόσο πιο πεπεισμένος γίνομαι ότι

τα ορατά επιτεύγματα εξηγούν μόνο ένα μέρος αυτού που πραγματικά συνέβη.

Κάτω από κάθε έργο υπήρχαν χρόνια συσσωρευμένων ενδιαφερόντων. Κάτω από κάθε ορατό αποτέλεσμα υπήρχαν αμέτρητες ώρες που αφιερώνονταν στη μάθηση, τον πειραματισμό και την εξερεύνηση, χωρίς καμία βεβαιότητα ότι αυτές οι προσπάθειες θα οδηγούσαν τελικά σε κάτι ουσιαστικό. Μεγάλο μέρος αυτής της δραστηριότητας φαινόταν συνηθισμένο όσο λάμβανε χώρα. Ένα άτομο ενδιαφέρεται για ένα θέμα. Αφιερώνει χρόνο στην κατανόησή του. Μια ερώτηση οδηγεί σε μια άλλη. Νέες δυνατότητες αναδύονται. Η διαδικασία επαναλαμβάνεται. Δεν υπάρχει τίποτα το δραματικό σε αυτήν. Στην πραγματικότητα, η συνηθισμένη της φύση είναι ακριβώς αυτό που την κάνει τόσο εύκολο να την παραβλέψει κανείς.

Το πέρασμα του χρόνου με έχει κάνει να εκτιμώ ολοένα και περισσότερο αυτές τις πιο ήσυχες μορφές ανάπτυξης. Η γοητεία της αφήγησης ιστοριών, το ενδιαφέρον για την τεχνολογία, η επιθυμία να κατανοήσουμε πώς λειτουργούν τα πράγματα ή η περιέργεια για ένα συγκεκριμένο θέμα σπάνια φαίνονται σημαντικά μεμονωμένα. Ωστόσο, οι δημιουργικές ζωές συχνά χτίζονται από τη διαρκή επιδίωξη τέτοιων ενδιαφερόντων. Επιμένουν. Συσσωρεύονται. Προσελκύουν γνώση, εμπειρία και ευκαιρίες. Τελικά αρχίζουν να συνδέονται μεταξύ τους με τρόπους που θα ήταν αδύνατο να προβλεφθούν εκ των προτέρων.

Αυτή η συσσώρευση είναι μια από τις πιο συναρπαστικές πτυχές της δημιουργικότητας. Οι άνθρωποι συχνά αναζητούν αποφασιστικές στιγμές επειδή οι αποφασιστικές στιγμές δημιουργούν ικανοποιητικές ιστορίες. Παρέχουν καθαρές εξηγήσεις. Επιτρέπουν σε περίπλοκα ταξίδια να συμπιεστούν σε μια χούφτα αξιομνημόνευτων γεγονότων. Η πραγματική ζωή είναι συνήθως λιγότερο δραματική. Σημαντικές εξελίξεις συχνά προκύπτουν από μεγάλες περιόδους σταδιακής ανάπτυξης. Η γνώση συσσωρεύεται ήσυχα. Οι δεξιότητες συσσωρεύονται ήσυχα. Η κατανόηση συσσωρεύεται ήσυχα. Ο

μετασχηματισμός γίνεται ορατός μόνο αφού περάσουν αρκετά χρόνια για να αποκαλυφθεί το μοτίβο.

Όταν τα βλέπουμε από αυτή την οπτική γωνία, πολλές από τις εμπειρίες που περιγράφονται σε αυτά τα κεφάλαια αρχίζουν να φαίνονται διαφορετικές. Τα ημιτελή έργα μοιάζουν διαφορετικά. Οι αποτυχίες μοιάζουν διαφορετικά. Τα χρόνια που αφιερώθηκαν στη μάθηση μοιάζουν διαφορετικά. Εκείνη την εποχή, το καθένα υπήρχε στο δικό του ξεχωριστό πλαίσιο. Κοιτώντας προς τα πίσω, φαίνονται συνδεδεμένα με ένα κοινό νήμα. Ήταν όλα μέρος μιας μακρύτερης διαδικασίας μέσω της οποίας τα ενδιαφέροντα σταδιακά εμβαθύναν σε δεσμεύσεις. Τα ερωτήματα έγιναν τομείς μελέτης. Οι τομείς μελέτης έγιναν δεξιότητες. Οι δεξιότητες έγιναν ευκαιρίες για να δημιουργηθούν πράγματα που προηγουμένως ήταν αδύνατο να δημιουργηθούν.

Ίσως αυτός είναι ο λόγος που επιστρέφω τόσο συχνά στην αρχή. Όχι επειδή η αρχή περιείχε έναν κρυφό χάρτη του μέλλοντος, ούτε επειδή όλα όσα ακολούθησαν ήταν με κάποιο τρόπο προκαθορισμένα. Το μέλλον παρέμεινε τόσο αβέβαιο τότε όσο και τώρα. Αυτό που αποκαλύπτει η αρχή είναι κάτι απλούστερο. Αποκαλύπτει την παρουσία μιας παρόρμησης που επέζησε. Πολύ πριν υπάρξουν πρακτικοί λόγοι για να ασχοληθεί κανείς με δημιουργική εργασία, υπήρχε η επιθυμία για δημιουργία. Πολύ πριν υπάρξουν κοινό, υπήρχε η περιέργεια. Πολύ πριν υπάρξουν έργα ικανά να προσεγγίσουν άλλους ανθρώπους, υπήρχε το ενδιαφέρον να φανταστούμε πράγματα που δεν υπήρχαν ακόμη.

Τα χρόνια πρόσθεσαν πολυπλοκότητα σε αυτή την παρόρμηση. Πρόσθεσαν γνώση, υπευθυνότητα, τεχνικές δεξιότητες, εμπειρία και προοπτική. Ολόκληροι κόσμοι τελικά αναδύθηκαν από αυτήν. Ωστόσο, όσο βαθύτερα κοιτάζω στο παρελθόν, τόσο πιο εντυπωσιακή γίνεται η απλότητά του. Δεν υπήρχε μεγάλη στρατηγική. Δεν υπήρχε μακροπρόθεσμο όραμα που να εκτείνεται δεκαετίες στο μέλλον. Υπήρχε απλώς ένα ενδιαφέρον που παρέμενε αρκετά ενδιαφέρον για να συνεχιστεί η επιδίωξή του.

Μερικές φορές σκέφτομαι ότι αυτός είναι ένας από τους λόγους που τα δημιουργικά ταξίδια μπορεί να φαίνονται τόσο μυστηριώδη εξωτερικά. Οι άνθρωποι συχνά αναζητούν τη στιγμή που ξεκίνησαν όλα, σαν ένα μόνο γεγονός να εξηγεί όλα όσα ακολούθησαν. Η πραγματικότητα είναι συνήθως πολύ λιγότερο δραματική. Οι περισσότερες δημιουργικές ζωές αναδύονται σταδιακά από μια συλλογή ενδιαφερόντων που επιβιώνουν περισσότερο από το αναμενόμενο. Συνεχίζουν να προσελκύουν την προσοχή. Συνεχίζουν να δημιουργούν ερωτήματα. Συνεχίζουν να ανταμείβουν την εξερεύνηση. Χρόνια αργότερα, αυτό που κάποτε φαινόταν να είναι ξεχωριστές εμπειρίες αποκαλύπτεται ως διαφορετικά μέρη της ίδιας ιστορίας.

Όταν κοιτάζω πίσω τώρα, αυτό είναι που ξεχωρίζει πιο καθαρά. Όχι μια ακολουθία επιτευγμάτων, αλλά μια ακολουθία γοητειών. Όχι ένας οδικός χάρτης που οδηγεί αναπόφευκτα προς έναν προορισμό, αλλά μια σειρά ενδιαφερόντων που συνέχισαν να ανοίγουν νέους δρόμους προς τα εμπρός. Τα έργα, οι κόσμοι, τα παιχνίδια και τελικά το στούντιο προέκυψαν όλα από αυτές τις εξερευνήσεις, αλλά οι εξερευνήσεις ήρθαν πρώτες. Υπήρχαν πριν σχηματιστεί οποιαδήποτε μεγαλύτερη δομή γύρω τους.

Και ίσως αυτός είναι ο λόγος που οι πρώτες αναμνήσεις παραμένουν τόσο συναρπαστικές μετά από όλα αυτά τα χρόνια. Μου υπενθυμίζουν ότι οι δημιουργικές ζωές συχνά χτίζονται πολύ πριν κάποιος αναγνωρίσει ότι χτίζονται. Τα θεμέλια τίθενται ήσυχα μέσα από την περιέργεια, την προσοχή και τη διαρκή ενασχόληση με θέματα που φαίνονται άξια εξερεύνησης. Εκείνη την εποχή, τέτοιες στιγμές φαίνονται συνηθισμένες. Μόνο αργότερα γίνεται δυνατό να δούμε πόσο μεγάλο μέρος του μέλλοντος ήδη διαμορφωνόταν μέσα τους, όχι ως ένα προκαθορισμένο αποτέλεσμα, αλλά ως μια πιθανότητα που περιμένει υπομονετικά αρκετό χρόνο, προσπάθεια και ενδιαφέρον για να το φέρει σε πέρας.

Επίλογος

Μια αναπόφευκτη δυσκολία που ενέχει η συγγραφή ενός βιβλίου για μια ζωή που συνεχίζεται είναι ο προσδιορισμός του πού πρέπει να τελειώσει η ιστορία. Οι παραδοσιακές αφηγήσεις έχουν το πλεονέκτημα της δομής. Κινούνται προς ένα συμπέρασμα, επιλύουν τις κεντρικές τους εντάσεις και τελικά φτάνουν σε ένα σημείο όπου η συνέχεια καθίσταται περιττή. Ο αναγνώστης κλείνει την τελευταία σελίδα κατανοώντας ότι η ακολουθία των γεγονότων έχει φτάσει στον φυσικό της προορισμό. Η πραγματική ζωή σπάνια παρέχει τέτοια σαφήνεια. Οι περισσότερες εμπειρίες δεν παρουσιάζονται ως αρχές ή τέλη ενώ συμβαίνουν. Είναι απλώς στιγμές που βρίσκονται μέσα σε μεγαλύτερες διαδικασίες των οποίων η ευρύτερη σημασία συχνά γίνεται ορατή μόνο εκ των υστέρων.

Αυτή η παρατήρηση φαίνεται ιδιαίτερα σχετική στο πλαίσιο της δημιουργικής εργασίας, επειδή η ίδια η δημιουργικότητα αντιστέκεται στην οριστικότητα. Κάθε ολοκληρωμένο έργο υπάρχει μέσα σε μια μεγαλύτερη αλυσίδα έργων. Κάθε λυμένο πρόβλημα αποκαλύπτει πρόσθετα προβλήματα. Κάθε επίτευγμα μεταβάλλει τις συνθήκες που το έκαναν αρχικά επιθυμητό. Κοιτάζοντας πίσω στα γεγονότα που περιγράφονται σε αυτό το βιβλίο, με εντυπωσιάζουν λιγότερο τα συγκεκριμένα αποτελέσματα και περισσότερο ο βαθμός στον οποίο κάθε στάδιο φαινόταν οριστικό όσο συνέβαινε και προσωρινό μόλις είχε περάσει αρκετός χρόνος. Η μετάβαση από το σχέδιο στο animation ήταν σημαντική. Η μετάβαση από το animation στα ψηφιακά μέσα ήταν εξίσου σημαντική. Η εκμάθηση προγραμματισμού, η κυκλοφορία παιχνιδιών, η ίδρυση ενός στούντιο, η δημιουργία franchise και η εξερεύνηση ολοένα και πιο φιλόδοξων έργων εμφανίστηκαν σε διάφορα σημεία για να αντιπροσωπεύσουν αφίξεις του ενός ή του άλλου είδους. Ωστόσο, το καθένα τελικά αποκάλυψε ότι ήταν ένα ακόμη βήμα μέσα σε μια διαδικασία που παρέμεινε ουσιαστικά ημιτελής.

Αυτό έχει σταδιακά αλλάξει τον τρόπο που σκέφτομαι την πρόοδο. Νωρίτερα στη ζωή μου, είχα την τάση να φαντάζομαι την ανάπτυξη

ως κίνηση προς ολοένα και πιο σταθερούς προορισμούς. Η υπόθεση ήταν κατανοητή. Τα περισσότερα εκπαιδευτικά συστήματα, οι επαγγελματικές δομές και οι πολιτισμικές αφηγήσεις ενθαρρύνουν ακριβώς αυτήν την ερμηνεία. Μας διδάσκουν να σκεφτόμαστε με βάση τα ορόσημα. Η αποφοίτηση οδηγεί στην απασχόληση. Η απασχόληση οδηγεί στην πρόοδο. Η πρόοδος οδηγεί στην εξειδίκευση. Η εξειδίκευση οδηγεί στην κυριαρχία. Η υποκείμενη συνέπεια είναι ότι η αβεβαιότητα μειώνεται με την πάροδο του χρόνου καθώς συσσωρεύεται εμπειρία. Στην πράξη, ωστόσο, έχω διαπιστώσει συχνά ότι ισχύει το αντίθετο. Η γνώση σπάνια εξαλείφει την αβεβαιότητα. Πιο συχνά, διευρύνει την επίγνωση της πολυπλοκότητας. Ερωτήματα που κάποτε φαίνονταν απλά αποκαλύπτουν κρυμμένα επίπεδα. Προβλήματα που φαινόταν απομονωμένα γίνονται αλληλένδετα. Ο ορίζοντας δεν εξαφανίζεται καθώς τον πλησιάζετε. Απλώς κινείται.

Από πολλές απόψεις, αυτό το βιβλίο καταγράφει αυτή τη διαδικασία. Αν και τα κεφάλαια περιγράφουν μια εξέλιξη από την παιδική μου γοητεία με τα βιντεοπαιχνίδια στην επαγγελματική ενασχόληση με τη δημιουργία τους, το βαθύτερο μοτίβο αφορά τη σταδιακή επέκταση της προοπτικής. Οι κόσμοι που με γοήτευαν ως παιδί φαίνονταν αυτοτελείς. Τα όριά τους ορίζονταν από οθόνες, κασέτες και τα όρια της φαντασίας μου. Καθώς πλησίαζα στη διαδικασία δημιουργίας αυτών των κόσμων, ανακάλυψα ολοένα και μεγαλύτερα συστήματα που λειτουργούσαν από κάτω τους. Παιχνίδια υπήρχαν μέσα σε στούντιο. Στούντιο υπήρχαν μέσα σε βιομηχανίες. Βιομηχανίες υπήρχαν μέσα σε τεχνολογικά, οικονομικά και πολιτιστικά περιβάλλοντα που τα διαμόρφωσαν με αμέτρητους ορατούς και αόρατους τρόπους. Αυτό που αρχικά φαινόταν να είναι μεμονωμένα δημιουργικά έργα σταδιακά αποκαλύφθηκε ως εκφράσεις πολύ μεγαλύτερων δομών.

Αυτή η συνειδητοποίηση απέκτησε ολοένα και μεγαλύτερη σημασία καθώς η Paezo Hellas εξελίχθηκε από μια ιδέα σε έναν πραγματικό θεσμό. Η ίδρυση ενός στούντιο αναπόφευκτα αλλάζει τη σχέση κάποιου με τη δημιουργική εργασία, επειδή εισάγει μια διαφορετική χρονική

κλίμακα. Τα μεμονωμένα έργα συνεχίζουν να έχουν σημασία, αλλά παύουν να αποτελούν το μοναδικό επίκεντρο της προσοχής. Ανακύπτουν ερωτήματα που εκτείνονται πέρα από οποιαδήποτε συγκεκριμένη κυκλοφορία. Τι είδους οργανισμός χτίζεται; Ποιες αξίες θα πρέπει να καθοδηγούν τη λήψη αποφάσεων όταν αλλάζουν οι συνθήκες; Ποιες αρχές είναι προσωρινές απαντήσεις στις παρούσες συνθήκες και ποιες αντιπροσωπεύουν βαθύτερες δεσμεύσεις ικανές να επιβιώσουν από μελλοντικούς μετασχηματισμούς; Αυτές οι ανησυχίες δεν είναι μοναδικές για την ανάπτυξη παιχνιδιών. Εμφανίζονται κάθε φορά που τα άτομα προσπαθούν να δημιουργήσουν θεσμούς που προορίζονται να ξεπεράσουν τις άμεσες συνθήκες της δημιουργίας τους.

Για αυτόν τον λόγο, βλέπω ολοένα και περισσότερο την Paezo Hellas όχι απλώς ως μια εταιρεία, αλλά ως ένα συνεχές πείραμα στην οικοδόμηση κόσμων . Επιφανειακά, το στούντιο αναπτύσσει παιχνίδια, ιστορίες, χαρακτήρες και φανταστικά σύμπαντα. Κάτω από αυτή τη δραστηριότητα, ωστόσο, υπάρχει μια άλλη διαδικασία. Κάθε έργο συμβάλλει σε μια ευρύτερη συζήτηση σχετικά με το τι είδους κόσμοι αξίζει να δημιουργηθούν και γιατί. Κάθε επιτυχία και αποτυχία επηρεάζει τη φιλοσοφία μέσω της οποίας θα ερμηνευτούν οι μελλοντικές αποφάσεις. Με την πάροδο του χρόνου, ο ίδιος ο θεσμός αρχίζει να μοιάζει με τα συστήματα που παράγει. Συσσωρεύει ιστορία. Αναπτύσσει εσωτερική λογική. Ανταποκρίνεται στις μεταβαλλόμενες συνθήκες. Το πιο σημαντικό, σταδιακά γίνεται μεγαλύτερος από τις προθέσεις οποιουδήποτε μεμονωμένου συντελεστή.

Αυτή η πιθανότητα απασχολεί τις σκέψεις μου με αυξανόμενη συχνότητα καθώς περνούν τα χρόνια. Οι δημιουργικές σταδιοδρομίες συχνά ενθαρρύνουν τη βραχυπρόθεσμη σκέψη, επειδή οι άμεσες ανησυχίες απαιτούν άμεση προσοχή. Οι προθεσμίες, οι προϋπολογισμοί, τα τεχνικά εμπόδια, οι προκλήσεις στην παραγωγή και οι πραγματικότητες της αγοράς κυριαρχούν φυσικά στη λήψη αποφάσεων. Ωστόσο, κάτω από αυτές τις πρακτικές ανησυχίες υπάρχει ένας μακρύτερος ορίζοντας που είναι εύκολο να αγνοηθεί ακριβώς επειδή

φαίνεται μακρινός. Εάν ένας δημιουργικός θεσμός επιβιώσει για αρκετό καιρό, τελικά εισέρχεται σε ένα μέλλον που κατοικείται από ανθρώπους που δεν ήταν παρόντες στη δημιουργία του. Καταφθάνουν νέοι καλλιτέχνες. Καταφθάνουν νέοι προγραμματιστές. Νέοι σχεδιαστές, συγγραφείς, παραγωγοί και κατασκευαστές κόσμου συνεισφέρουν προοπτικές που διαμορφώνονται από εμπειρίες διαφορετικές από αυτές των ιδρυτών. Ο θεσμός εξελίσσεται επειδή πρέπει να εξελιχθεί. Η εναλλακτική λύση είναι η στασιμότητα.

Υποψιάζομαι ότι αυτό ισχύει και για τους φανταστικούς κόσμους. Οι κόσμοι που αντέχουν σπάνια παραμένουν παγωμένοι στις αρχικές τους μορφές. Επιβιώνουν επειδή οι διαδοχικές γενιές συνεχίζουν να βρίσκουν νέες σημασίες μέσα τους. Διατηρούν τη συνέχεια χωρίς να διατηρούν την ακινησία. Από έξω, αυτό μπορεί να δημιουργήσει την ψευδαίσθηση ότι τα διαρκή franchise διαθέτουν κάποια ιδιαίτερη ποιότητα που τα διαφοροποιεί από τα συνηθισμένα δημιουργικά έργα. Όλο και περισσότερο, ωστόσο, πιστεύω ότι η μακροζωία τους προκύπτει από κάτι απλούστερο. Είναι χτισμένα σε θεμέλια αρκετά ισχυρά ώστε να υποστηρίζουν την αλλαγή χωρίς να καταστρέφονται από αυτήν.

Το αν η Paezo Hellas θα επιτύχει τελικά αυτό το είδος μακροζωίας παραμένει αδύνατο να το γνωρίζω. Τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές, πολλά από τα έργα που καθορίζουν επί του παρόντος το στούντιο παραμένουν ημιτελή. Οι μελλοντικές πορείες των παιχνιδιών, των franchise, των τεχνολογιών και των δημιουργικών πειραμάτων μας είναι σε μεγάλο βαθμό αόρατες σε μένα. Ορισμένες φιλοδοξίες που περιγράφονται σε αυτό το βιβλίο μπορεί να πετύχουν πέρα από τις προσδοκίες. Άλλες μπορεί να αποτύχουν εντελώς. Αναμφίβολα θα προκύψουν νέες ευκαιρίες που δεν μπορώ να προβλέψω προς το παρόν, ενώ σχέδια που φαίνονται σημαντικά σήμερα μπορεί τελικά να καταστούν άσχετα. Αυτή η αβεβαιότητα δεν αποτελεί ελάττωμα στη διαδικασία. Είναι η ίδια η διαδικασία.

Ίσως αυτό είναι το πιο σημαντικό μάθημα που έχω πάρει από την ίδια την ανάπτυξη παιχνιδιών. Τα διαδραστικά συστήματα αντλούν

μεγάλο μέρος της αξίας τους από το γεγονός ότι δεν μπορούν να γίνουν πλήρως κατανοητά εκ των προτέρων. Η συμπεριφορά τους αναδύεται μέσω της αλληλεπίδρασης. Η ίδια αρχή ισχύει για τις δημιουργικές σταδιοδρομίες, τους δημιουργικούς θεσμούς και ίσως ακόμη και για τις ανθρώπινες ζωές γενικότερα. Καθορίζουμε κανόνες, επιδιώκουμε στόχους, κατασκευάζουμε συστήματα και λαμβάνουμε αποφάσεις σύμφωνα με τις πληροφορίες που είναι διαθέσιμες εκείνη τη στιγμή. Αυτό που προκύπτει από αυτές τις αποφάσεις μπορεί να παρατηρηθεί μόνο εκ των υστέρων. Το νόημα δεν ανακαλύπτεται αποκλειστικά μέσω του σχεδιασμού. Δημιουργείται επίσης μέσω της συμμετοχής.

Για αυτόν τον λόγο, δυσκολεύομαι να θεωρήσω την ιστορία που περιγράφεται σε όλο αυτό το βιβλίο ως ολοκληρωμένη. Τα γεγονότα έχουν συμβεί, αλλά τα συστήματα που τα παρήγαγαν παραμένουν ενεργά. Τα ερωτήματα που τα παρακίνησαν παραμένουν άλυτα. Η περιέργεια που αρχικά με τράβηξε προς τα παιχνίδια συνεχίζει να στρέφει την προσοχή μου σε νέα προβλήματα, νέες δυνατότητες και νέους κόσμους που δεν έχουν ακόμη εξερευνηθεί. Υπό αυτή την έννοια, το βιβλίο καταλήγει στην ίδια σχεδόν θέση από την οποία ξεκίνησε: με την αναγνώριση ότι η κατανόηση παραμένει ατελής και ότι εξακολουθεί να υπάρχει αξία στο να κινούμαστε προς αυτό που βρίσκεται πέρα από την τρέχουσα ορατότητα.

Ως παιδί, βίωνα αυτό το συναίσθημα μέσα από φανταστικούς κόσμους. Κάθε ανεξερεύνητη διαδρομή σε ένα παιχνίδι Pokémon υποδήλωνε την πιθανότητα ανακάλυψης πέρα από την άκρη του γνωστού χάρτη. Δεκαετίες αργότερα, παρά το γεγονός ότι κατέχω πολύ μεγαλύτερη κατανόηση του πώς κατασκευάζονται τέτοιοι κόσμοι , διαπιστώνω ότι η υποκείμενη αίσθηση παραμένει αξιοσημείωτα παρόμοια. Οι τεχνολογίες έχουν αλλάξει. Τα έργα έχουν αλλάξει. Ο ρόλος μου στη διαδικασία έχει αλλάξει. Ωστόσο, η επιθυμία να κατανοήσω τι υπάρχει πέρα από τον επόμενο ορίζοντα έχει παραμείνει εκπληκτικά σταθερή. Αν υπάρχει ένα ενοποιητικό θέμα που συνδέει όλα όσα περιγράφονται σε αυτές τις σελίδες, είναι πιθανώς αυτή η

παρόρμηση. Όχι η βεβαιότητα. Όχι η επίτευξη. Όχι η κυριαρχία. Απλώς η περιέργεια που διατηρείται για ένα αρκετά μεγάλο χρονικό διάστημα.

Το μέλλον της Paezo Hellas, το μέλλον των κόσμων που δημιουργούμε και το μέλλον των ιδεών που συζητούνται σε όλο αυτό το βιβλίο θα καθοριστούν τελικά από ανθρώπους και περιστάσεις που εκτείνονται πέρα από την ικανότητά μου να προβλέψω. Αυτή η πραγματικότητα δεν με απασχολεί πλέον τόσο πολύ όσο κάποτε. Αν μη τι άλλο, ενισχύει τις ίδιες τις αρχές που με προσέλκυσαν αρχικά στα παιχνίδια. Τα πιο ενδιαφέροντα συστήματα σπάνια είναι αυτά των οποίων τα αποτελέσματα είναι προκαθορισμένα. Είναι αυτά που είναι ικανά να παράγουν ουσιαστικές δυνατότητες πέρα από τις προθέσεις των δημιουργών τους. Αν το στούντιο, οι κόσμοι του και οι φιλοσοφίες που τα διαμόρφωσαν έχουν κάποια διαρκή αξία, δεν θα είναι επειδή παρέμειναν αμετάβλητα. Θα είναι επειδή οι μελλοντικές γενιές βρήκαν λόγους να συνεχίσουν να βασίζονται σε αυτά.

Προς το παρόν, ωστόσο, αυτά τα μέλλοντα παραμένουν άγραφα. Όπως κάθε ανεξερεύνητη περιοχή, υπάρχουν κυρίως ως πιθανότητες. Και όπως κάθε ταξίδι που περιγράφεται σε όλο αυτό το βιβλίο, ξεκινούν με την απόφαση να συνεχίσουμε να προχωράμε μπροστά.

Σχετικά Με Τον Συγγραφέα

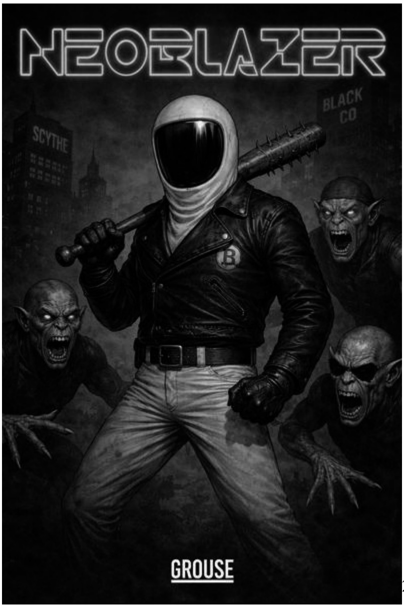
Παντελής Ο Κασώτης είναι ο ιδρυτής της Paezo Hellas και ο δημιουργός του σύμπαντος Neoblazer . Κατά τη διάρκεια της καριέρας του έχει εργαστεί σε μια ποικιλία δημιουργικών και τεχνικών κλάδων, όπως κόμικς, κινούμενα σχέδια, ψηφιακά μέσα, προγραμματισμό και ανάπτυξη παιχνιδιών. Αν και αυτοί οι τομείς συχνά αντιμετωπίζονται ως ξεχωριστά επαγγέλματα, ο ίδιος έχει αρχίσει ολοένα και περισσότερο να τους βλέπει ως διαφορετικές προσεγγίσεις στην ίδια υποκείμενη δραστηριότητα: την κατασκευή κόσμων.

Γεννημένος και μεγαλωμένος στην Ελλάδα, η πορεία του στην ανάπτυξη παιχνιδιών δεν ήταν ούτε άμεση ούτε προγραμματισμένη. Πολύ πριν γράψει λογισμικό, πέρασε χρόνια σχεδιάζοντας χαρακτήρες, δημιουργώντας κόμικς, πειραματιζόμενος με κινούμενα σχέδια και εξερευνώντας τις αναδυόμενες δημιουργικές ευκαιρίες του διαδικτύου. Ο προγραμματισμός μπήκε στη ζωή του αρχικά ως πρακτική αναγκαιότητα και σταδιακά έγινε ένα από τα κύρια εργαλεία μέσω των οποίων εξερεύνησε τα συστήματα, την αλληλεπίδραση και την διαδραστική αφήγηση.

Μέσω της Paezo Hellas, συνεχίζει να επιδιώκει ένα μακροπρόθεσμο όραμα που επικεντρώνεται σε πρωτότυπους κόσμους, χαρακτήρες και franchise που μπορούν να εξελιχθούν σε παιχνίδια και άλλες μορφές μέσων. Το έργο του καθοδηγείται από τη γοητεία της δημιουργικότητας, της τεχνολογίας και των δομών που επιτρέπουν στους φανταστικούς κόσμους να επιβιώνουν πέρα από τα έργα που τους δημιούργησαν αρχικά.

Αυτό το βιβλίο αντιπροσωπεύει ένα στάδιο αυτής της συνεχιζόμενης εξερεύνησης.

Did you love *Paezo Hellas: Τα Αόρατα Συστήματα Πίσω Από Ανθεκτικούς Κόσμους*? Then you should read *Neoblazer*[1] by Pantelis Kassotis!



[2]

In a universe ruled by ruthless megacorporations, Drax Gorbuloid is just a sewer worker with no future—until one bad decision lands him in the middle of an underground rebellion.

Labeled a "Neoblazer," Drax must choose between the safety of submission and the chaos of freedom. Darkly funny and sharply relevant, *Neoblazer* is a sci-fi satire about corporate dystopia, lost humanity, and the spark that starts a revolution.

---

1. https://books2read.com/u/me6Bgl
2. https://books2read.com/u/me6Bgl